

# CONSOLES

GLACES, BOISSONS FRAICHES, LE MAGAZINE LE PLUS SEA, SEX AND SUN DE LA PLAGE

**MICRO KID'S:** SPECIAL ETE !  
A PARTIR DU  
6 JUILLET, RETROUVEZ CHAQUE JOUR  
VOTRE EMISSION A 13 H 50 SUR FR3

**PLAN:** LA TOTALITE  
SUR  
SHINING IN THE  
DARKNESS POUR  
MEGADRIVE

**CES DE  
CHICAGO**  
LES PLUS BEAUX  
JEUX DU MONDE

**SCOOP  
SUPER NES  
ADDAMS  
FAMILY**



**SUPER NINTENDO**



**MEGADRIVE**



**NEO GEO**



**MASTER SYSTEM II**



**GAME GEAR**



**ET LES AUTRES**

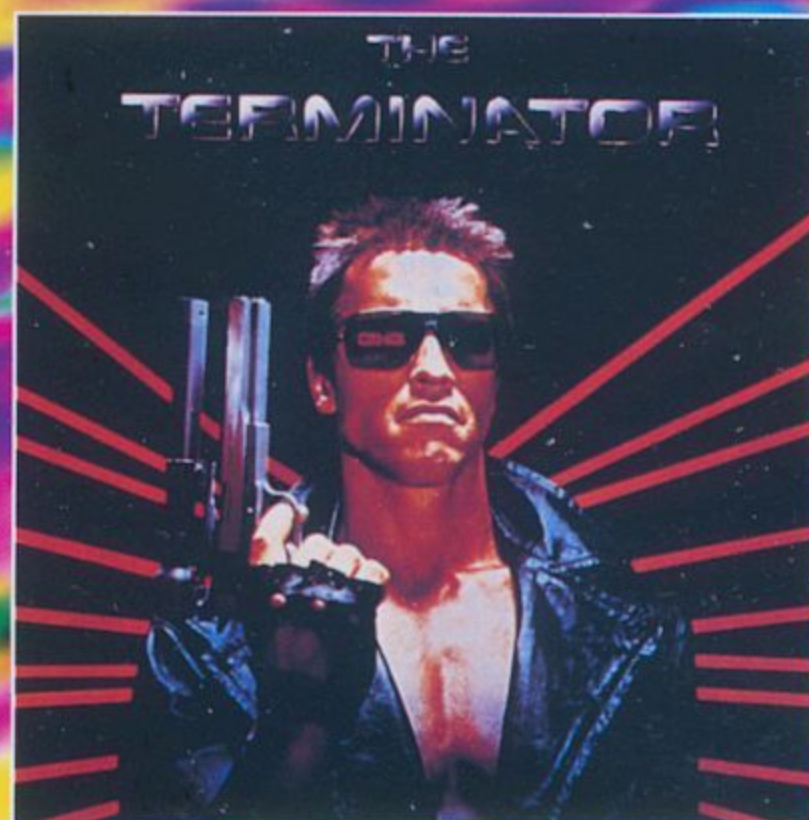
N° 11 JUILLET / AOUT 1992 29F. BELGIQUE : 195 FB  
SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 \$. ISSN 1162-8869

**SPECIAL USA : SONIC II, NOSFERATU, SNATCHER, G-LOC**

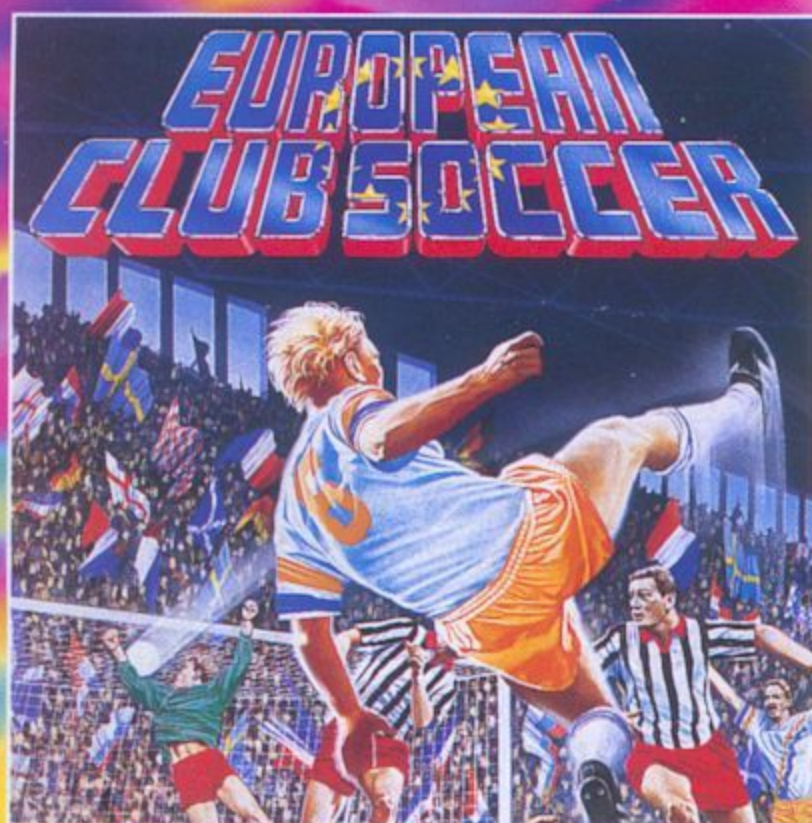
L4129 - 11 - 29,00 F







TERMINATOR



EURO CLUB SOCCER



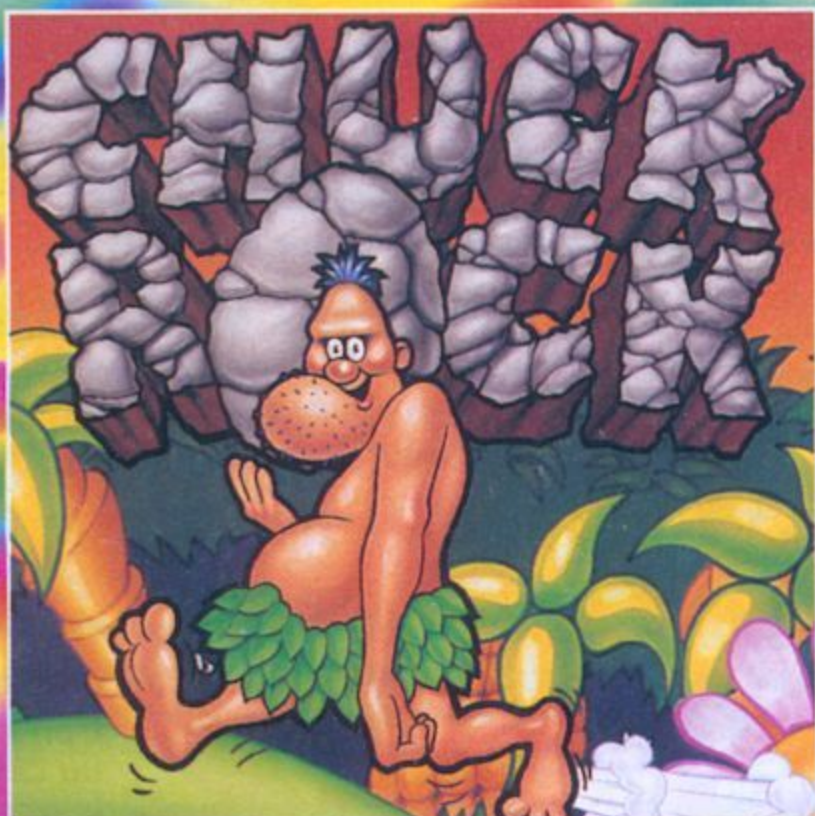
SPEEDBALL 2

TERMINATOR  
EURO CLUB SOCCER  
SPEEDBALL 2  
CHUCK ROCK  
CORPORATION

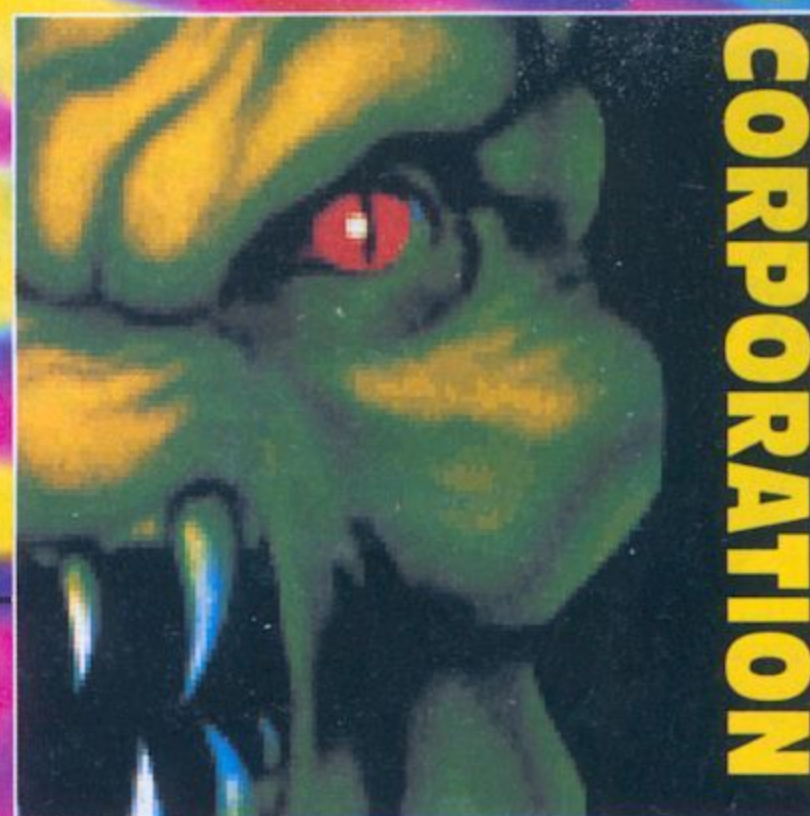
MEGA DRIVE • MASTER SYSTEM  
MEGA DRIVE • N/A  
MEGA DRIVE • N/A  
MEGA DRIVE • MASTER SYSTEM  
MEGA DRIVE • N/A



# des créations remarquables



CHUCK ROCK



CORPORATION



**pour votre**

**SEGA™**

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.  
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.  
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers. © 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. © Virgin Games Ltd.  
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved. Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.



**virgin games-  
immaculate  
concepts**



## TOUTES LES CONSOLES

SUPER FAMICOM	50
MEGADRIE	54
NEO GEO	74
MASTER SYSTEM	104
NES	106
GAME BOY	120
GAME GEAR	121
LYNX	134

**MICRO KID'S**  
TOUTE L'ACTU  
SUR TOUTES  
LES CONSOLES

Yahou, c'est les vacances. Retrouvez l'émission des fous de consoles tous les jours sur FR3 aux alentours de 13 h 50. Et c'est comme ça à partir du 6 juillet et jusqu'à la fin des vacances. Super sympa, non ?

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Addams Family (SNES)	68	Kickle Cubicle (NES)	40
Adventure Island II (NES)	122	Kid Icarus (GB)	131
Aerial Assault (GG)	137	Klax (L)	41
Arcade Smash Hits (SMS)	130	Klax (SMS)	117
Ariel (GG)	20	Lemmings (SFC)	40
Ariel (MD)	20	Lunar Pool (NES)	109
Ax Battler (GG)	125	Marble Madness (SMS)	132
Batman Returns (GG)	22	Ninja Commando (NG)	74
Batman Returns (MCD)	22	Nosferatu (SFC)	19
Batman, Return of the Joker (GB)	129	Olympic Gold (GG)	116
Blazeon (SFC)	26	Othello (GB)	41
Block Out (MD)	39	Popils (GG)	38
Burger Time Deluxe (GB)	120	Puzznic (PCE)	38
Casino (L)	134	Rise of the Dragon (MCD)	14
Castlevania II (GB)	124	Sagaia (SMS)	118
Chess Master (GB)	41	Sandra No Daiboken (SFC)	18
Chuck Rock (MD)	82	Sky Mission (SFC)	17
Chuck Rock (SMS)	114	Snatcher (PCE)	13
Columns (SMS)	38	Soldier Blader (PCE)	15
Crackout (NES)	126	Sonic Blastman (SFC)	24
Crystal Warriors (GG)	121	Sonic II (GG)	24
Dr Mario (NES)	40	Splash Lake (PCE)	40
European Club Soccer (MD)	64	Splatter House II (MD)	66
F1 Grand Prix (SFC)	62	Super Monaco GP II (SMS)	104
Four Players Tennis (NES)	106	Supreme Court Basketball (MD)	86
G-Loc (MCD)	12	Tazmania (MD)	78
Gleylancer (MD)	58	Terminator (MD)	54
Hook (SFC)	50	Terminator (SMS)	110
Hydra (L)	113	Trax (GB)	108
		Vulken (SFC)	16
		WWF Superstars (GB)	112

### CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

## 3615 TC PLUS

Retrouvez-y tous les branchés sur toutes les machines et les rédacteurs de Consoles+.

Attention: le seul service minitel de notre magazine Consoles + est le 3615 TCPLUS.

## CES DE CHICAGO

8

S'il parle japonais, il pratique aussi l'anglais. C'est Banana San qui vous dit tout de la guerre des 16 bits qui s'est déclarée lors du CES de Chicago.

## SPECIAL USA

12

Les previews du salon de Chicago: G-Loc sur Mega CD, Sky Mission sur SFC, Rise of the Dragon sur MD, etc.

## SONIC II SUR GAME GEAR

24

Les premiers écrans de Sonic II sur Game Gear.



L'un des événements du CES de Chicago: le retour de Sonic.

## CONSOLE HUDSON 32 BITS

28

De nouvelles infos et des photos sur la future console d'Hudson.

## LA SUPERVISION

30

Le test de la console portable d'AudioSonic.

## NEWS

32

Nouveaux joysticks et news arcade en provenance de Londres.

## ZOOM

38

Tour d'horizon des cartouches d'action/réflexion par Jimmy H.

### NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA: Batman Return of the Joker, Castlevania II, Kid Icarus, Ax Battler et Hyper Baseball 92

Et toujours les magazines japonais: SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.



## LE GROS PLAN

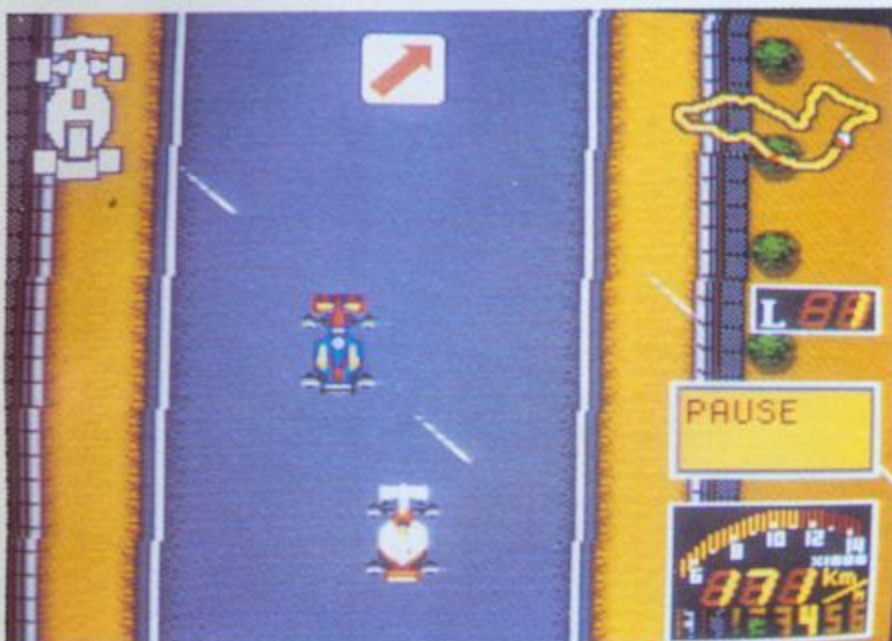
44

Retour du Magical Wonder Band avec le plan de Shining in the Darkness sur MD.

## LES TESTS 16 BITS

50

Passez les vacances avec Chuck Rock sur MD, Ninja Commando sur NG et Addams Family sur SNES.



Une Mc Laren à la poursuite d'une Venturi, c'est dans F1 Grand Prix sur SFC (page 62).

## EUROPEAN CLUB SOCCER

64

Enfin un nouveau jeu de football sur MD. Il est édité par Virgin et testé par Robby.

## TIPS

92

Des tips toujours inédits sur Megadrive, NES et Game Boy. La solution complète de Beast sur Master System et toujours la sélection de vos meilleurs trucs.

## LES TESTS 8 BITS ET PORTABLES

104

Découvrez Terminator sur SMS, Four Players Tennis sur NES, Aerial Assault sur GG, Kid Icarus sur GB et Hydra sur Lynx.

## ENQUETE

135

Cette enquête spécial été va nous permettre de mieux vous connaître.

## COURRIER

138

Retrouvez le nain Wieklen et une sélection de vos plus beaux dessins.

## LES P.A.

142

Tu vends, ils achètent, vous échangez, il a créé un club.

## LE SECRET DES DURS

154

Cette page-guide pour mieux comprendre notre super système d'appréciation des jeux.

### Champagne! Consoles + a un an!

L'air de rien, vous tenez entre les mains le douzième numéro de Consoles +. Cette édition de l'été marque le premier anniversaire du magazine et nous n'en sommes pas peu fiers. Après une année d'existence, Consoles + a acquis ses lettres de noblesse et vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire, de plus en plus nombreux à nous écrire pour partager avec nous la passion des jeux vidéo.

Cette fois-ci encore, nous sommes allés aux quatre coins du globe pour vous informer en exclusivité de tout ce qui s'est fait, se fait ou se fera dans le domaine des consoles de jeux. Ainsi, du 28 au 31 mai, se tenait le Consumer Electronic Show de Chicago aux USA, un salon gigantesque où étaient présentés les jeux et les consoles de demain. Banana San, reporter de choc, s'est envolé de Tokyo vers Chicago. Il a fait le tour des constructeurs et éditeurs avec bloc-notes et appareil photo et vous a concocté pas moins de 17 pages de news et previews sur toutes les cartouches que vous trouverez en France d'ici à la fin de l'année.

Les plus mordus d'entre vous trouveront également de nouvelles infos sur la console 32 bits de Hudson qui est vraiment hallucinante! Et puis, vous êtes en vacances. C'était l'occasion idéale pour vous offrir notre Super Guide de poche. Nous y avons condensé la presque totalité des meilleurs jeux testés pour toutes les consoles depuis la création de Consoles +. Vous pourrez choisir, comparer et sélectionner dans une chaise longue vos prochaines acquisitions. Enfin, nous nous sommes penchés sur les cartouches pour lesquelles la réflexion est plus utile que les réflexes. Vous jouiez, eh bien réfléchissez maintenant! On sait, c'est dur, surtout en vacances, mais c'est le thème de notre zoom d'été.

Et n'oubliez surtout pas qu'à partir du 6 juillet vous retrouverez Micro Kid's, du lundi au vendredi, aux environs de 13 heures 50. Vous resterez ainsi branché sur l'actualité des consoles jusqu'en septembre.

Enfin, vous pouvez nous envoyer une carte postale de vos vacances ou une photo de vous en train de lire Consoles + sur la plage, cela nous fera très plaisir, à nous pauvres galériens condamnés à passer nos vacances à jouer sur Neo Geo, Super Nintendo ou Mega-CD. Nous trouverons une petite place dans le courrier de Wieklen pour publier les cartes ou les photos les plus délirantes.

Attention aux coups de soleil, sortez couverts et rendez-vous le 5 septembre pour notre numéro de la rentrée.

L'équipe de Consoles +

EDITO





***SUPER NINTENDO***<sup>®</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM



A person wearing a blue flight suit is seated in an airplane cabin. The person is looking out the window, which shows a view of the ground at night. The person is wearing a red seatbelt. The seat is upholstered in a dark, textured fabric. The overall lighting is dim, with a blue tint from the cabin lights and the night view outside.

**ATTACHEZ VOS CEINTURES.**



## SALON

## CES : LA GUERRE DES

Comme chaque année à la fin du printemps, se tenait à Chicago le CES (Consumer Electronic Show), gigantesque exposition qui réunit tous les principaux fabricants et distributeurs de matériel électrique ou électronique. Autrement dit, c'est le lieu où on voit de tout, ou presque, de l'aspirateur dernier cri à la mini-chaîne audio-véo en passant bien sûr par les jeux vidéo qui occupent une place de choix !

Comme d'habitude, deux énormes "villages" se faisaient face. D'un côté, le domaine de Sega hébergeait de nombreux éditeurs développant sur Master System, Megadrive et Game Gear. De l'autre, le méga-village Nintendo, trois ou quatre fois plus grand que le premier, abritait tout le staff Nintendo et les éditeurs travaillant sur ses machines. Un troisième larron, NEC, ou plutôt TTI selon sa nouvelle dénomination, exposait machines et nouveaux jeux. La plus grande surprise était sans doute l'absence de SNK, toujours présent en force lors des précédents CES, mais le créateur de la Neo Geo nous prépare plein de nouvelles cartouches. Enfin, grande nouveauté : pour la première fois, le salon était ouvert au public les deux derniers jours.



Street of rage II (MD)

## SEGA

Le grand événement du "village" Sega était la présentation de Sonic II sur Megadrive. Il s'agit d'une démo jouable comportant deux niveaux seulement. Ce qui était

montré est assez décevant. On a l'impression que Sega s'est contenté de reprendre la version précédente, d'ajouter de nouveaux graphismes et de placer des salles secrètes remplies de bonus à peu près par-



Dragon's Fury (MD)

tout. La principale innovation est l'arrivée d'un compagnon, petit renard roux à deux queues. Vous ne trouverez pas de photos d'écran du jeu sur MD car Sega interdisait expressément qu'on filme ou qu'on prenne des photos de Sonic II. La raison en est double. Officiellement, il s'agit de contrôler le lancement d'une campagne de promotion autour du jeu au même moment dans le monde entier. D'après des sources internes chez Sega, la véritable raison serait un peu différente : la version présentée a été réalisée rapidement parce qu'il fallait montrer quelque chose au salon. Le produit final devrait être fort différent du premier épisode. Sonic devrait être



Superman (MD)



Mac Donald Global Gladiator (MD)

capable de se déplacer en utilisant des moyens de transport assez variés ! Il bénéficierait également d'une option deux joueurs assez proche du système de jeu adopté dans World of Illusion.

D'autre part, hormis ceux de Tecmagik, tous les produits concernaient la Megadrive ou la Game Gear. A croire qu'il n'y a qu'en France qu'on peut encore trouver des Master System... Tecmagik montrait pour la première fois des cartouches



Monkey Island (MCD)

sur Megadrive, de même qualité que dans les jeux 8 bits proposés par cet éditeur.

Sega présentait officiellement son Mega CD version USA. Il est identique à la version japonaise mais s'appelle le Sega CD. Le même nom risque d'être conservé pour l'Europe.



Batman (MD)

Sega dévoilait également une vidéo-démo de Batman the Return, l'adaptation du nouveau film sortira cet été aux USA.

On y voit la Bat-mobile fonçant à travers Gotham City endormie. L'extraordinaire fluidité de la route défilant à toute vitesse semble annoncer une bonne cartouche.

## Attention! Chute de prix!

Le CES s'est déroulé sur fond de guerre des prix. Dès le premier jour, Nintendo annonce qu'il offrira prochainement aux USA sa Super NES (avec un seul joystick et sans jeux) pour 99 \$ (soit moins de 600 F). La réponse de Sega ne s'est pas fait attendre: le constructeur a annoncé immédiatement un package du même type au même prix. En gros, les Américains pourront s'offrir une console 16 bits pour un coût légèrement supérieur à celui d'une cartouche en France (450 F environ). Vous verrez que, bientôt, lorsqu'on achètera un jeu, on recevra une console en cadeau ! La conséquence la plus probable est que Bandai et Sega Europe vont être obligés de s'aligner pour Noël, sinon une foule de petits malins iront faire leurs emplettes aux Etats-Unis. La seconde conséquence probable est la diminution du prix des cartouches à moyen terme.



# 16 BITS EST DECLAREE...

**C**omme d'habitude, les jeux les plus intéressants venaient de chez Sega. World of Illusions, un titre plein de promesses, en est encore à son tout début. Le scénario met en scène Donald et Mickey dans un jeu où l'intérêt vient du fait que les deux compères doivent s'entraider pour passer les différents obstacles. Chakan propose les aventures d'un héros dont le destin est de vivre éternellement et de ne jamais trouver le repos. X-Men est adapté de la célèbre BD de Marvel. B-Bomb est un shoot-them-up étrange où les trois héros larguent des projectiles par leur arrière-train. Home Alone est l'adaptation du film du même nom ("Maman, j'ai raté l'avion" en France). The

Young Indiana Jones est un jeu d'action Indy. Enfin, Streets of Rage II, la suite, encore à ses tous débuts, du plus célèbre jeu de baston sur Megadrive.

**G**ame Tek présentait Gadget Twins, un jeu d'action dans lequel vous incarnez un des deux petits avions mécaniques, Bump et Bop. Humans est un



Captain America (MD)



James Bond Jr (SFC)

Tiny Toons (SFC)

## Les prochains titres sur MCD

Bignet prépare un jeu à la Heavy Nova, Black Hole Assault ainsi qu'un jeu de stratégie The Third World. Acclaim nous concocte Terminator II et WWF Mega Wrestlemania, une simulation de catch. JVC a annoncé Wonder Mega et Dungeon Master. Tengen réalisera Pit Fighter II. Virgin compte commercialiser Another World et Terminator. La plupart des titres annoncés jusqu'ici sont quasiment identiques aux versions cartouches. Cependant, quelques éditeurs comptent bien vous en donner pour votre argent, en exploitant réellement les caractéristiques de la machine. Telenet est ainsi en train de finir Thunder Storm FX qui sera peut-être donné à tout acheteur du package Sega CD. Sierra basculera la plupart des titres de sa gamme sur MCD, King Quest V, Police Quest III, Space Quest IV, Leisure Suit Larry 1, Willy Beamish et Mixed-up Mother Goose ainsi qu'un jeu d'action Stellar VII. De plus, attendez-vous à ce que Konami et Irem annoncent bientôt des titres MCD.



Alien III (MD)

jeu d'action dans lequel vous allez veiller à la destinée d'une tribu préhistorique. Vous devez l'aider à survivre malgré toutes les embûches que contient cette période antédiluvienne.

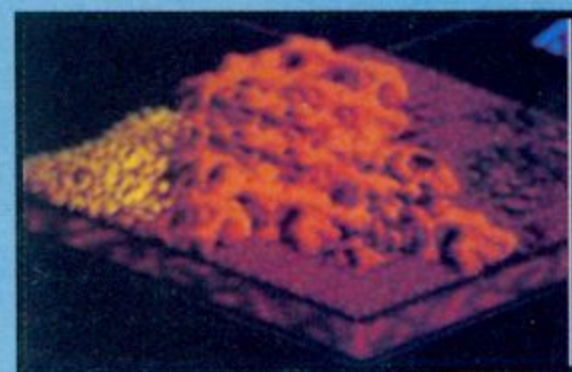
**A**vec Chester Cheetah, Kaneko met en scène les aventures d'un félin qui doit fouiller son zoo pour retrouver les différentes parties d'une moto afin de s'enfuir. Du même éditeur, Deadly Moves



California Games II (SFC)

Heavyweight Boxing qui propose des angles de vue intéressants, et World Trophy Soccer, un jeu de foot.

**E**lectronic Arts, comme d'habitude, annonçait une tonne de nouveautés, dont pas mal de simulations sportives. Commençons par celles-ci. USA Basketball et Bulls vs Lakers & the NBA Playoff du côté des simulations de basketball. Ensuite, une nouvelle version de John Madden Football 93 est prévue avec une mise à



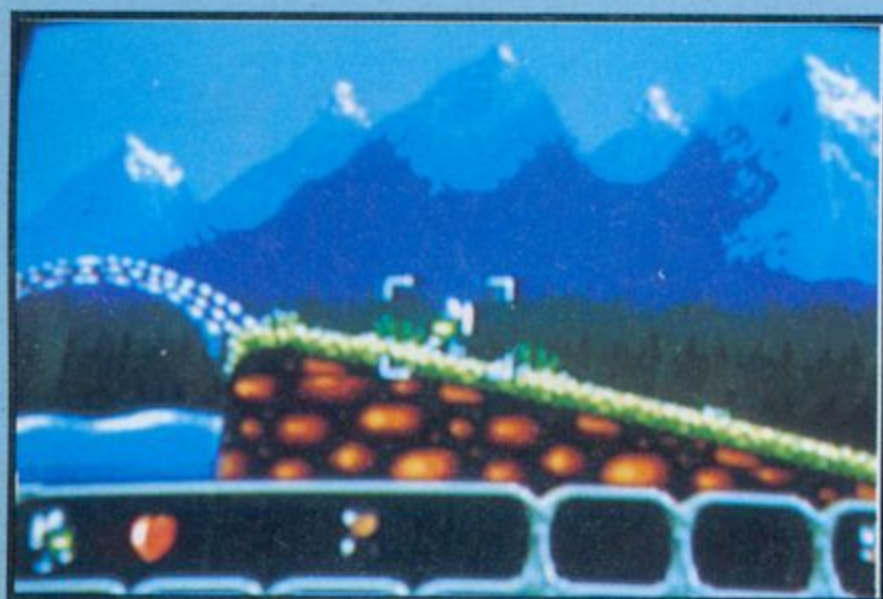
Utopia (SFC)

jour des équipes du championnat et de nouvelles animations. Enfin NHLPA Hockey'93 ravira les amateurs de hockey sur glace.

Vont sortir également Lotus



## SALON



La version de Lemmings made in Jaleco

Turbo Challenge et Powermonger. Enfin, quelques titres plus originaux avec Young Galahad, Twisted Flipper, un flipper composé de trois écrans, et LHX Attack Chopper, une simulation d'hélicoptère réalisée par l'équipe de F-22 Interceptor. Etait égale-



World of Illusion (MD)

ment annoncée l'arrivée de Shadow of the Beast II et de Black Crypt, un jeu de rôle/aventure proposant plus de vingt donjons interconnectés et des monstres animés à la Dungeon Master. Leander, enfin, est un jeu d'action dans lequel vous devez secourir une princesse, enlevée par Thanatos, dragon des abîmes.

Acclaim annonçait la version MD de Bart vs the Space Mutants et de Krusty's Fun House. Predator II paraît être un hit en puissance mais le plus attendu reste cependant Alien III qui sortira aussi sur GG.

US Gold après son gros titre de l'été, Olympic Gold, nous proposera Strider II et Indiana Jones & the Last Crusade, ces titres seront également disponibles sur Game Gear.

Tengen dévoilait un flipper portant le nom de Dragon's Fury ainsi qu'une simulation d'hélicoptère orientée arcade: Steel Talons.

Accolade ne pouvait montrer ses nouveaux jeux sur la Megadrive depuis qu'il a été condamné par un tribunal à la suite du procès qui l'opposait à Sega (voir la rubrique Bruits du numéro précédent de Consoles +). Il annonçait cependant huit nouveaux titres parmi lesquels le plus intéressant semble être



Chakan (MD)

Universal Soldiers, qui sera basé sur le prochain film de Carolco.

Une version SFC et Game Boy sont également prévues.



## NINTENDO

Par rapport aux années précédentes, on constate un très sérieux ralentisse-



Home Alone (MD)

ment des nouveautés sur NES. En résumé, à quelques exceptions près, les nouvelles cartouches dévoilées concernaient la Super Famicom.

Parmi les quelques jeux qui valent le coup, nous avons remarqué Tumblepop de Data East, une très bonne adaptation du célèbre jeu de plateau. Titus annonçait Titus The Fox pour la Game Boy.

Nintendo présentait un nouveau jeu basé sur un concept proche de F. Zero. Super Mario Racing, un jeu de kart avec la plupart des personnages du monde de Mario.

Capcom présentait quant à lui Street Fighters II (testé en exclu dans notre précédent numéro) ainsi que son nouveau joystick et Super Buster Brothers.

Autre jeu en cours de développement, Goof Troop est basé sur le dessin animé de Disney du même nom et vous permettra de suivre les aventures de Dingo et de son fils Max. Il devrait voir le jour début 93. Pour rester dans l'univers de Disney, The Mystical Quest vous mettra dans la peau de Mickey parti à la recherche de son chien Pluto enlevé par l'infâme empereur Pete.

Jaleco présentait deux nouvelles cartouches: Utopia, un jeu de stratégie/action, et une sorte de Lemmings dans lequel vous devez diriger une série de soldats en armure.

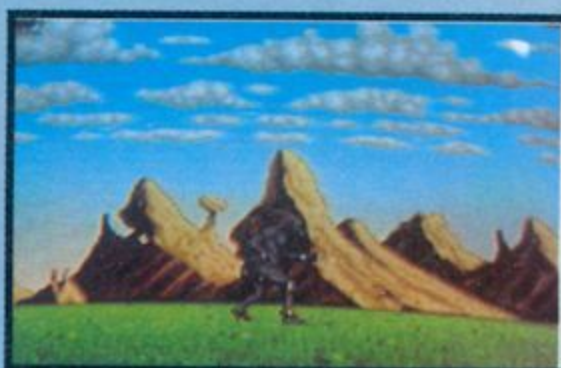


FaceBall 2000 (SFC)

Deux nouveautés chez Namco avec Sky Mission (Wings II) et Sandra (Whirlo).

Chez Irem, rien de neuf en attendant Gun Force, avec la présentation de Dina Wars, rebaptisé Dinosaurs pour le marché américain, que Consoles + vous a montré le mois dernier.

Bullet Proof Software montrait la version SFC quasi-définitive de son hit Face Ball, dans lequel vous parcourez une série de labyrinthes en liquidant les autres espèces de pac-man qui s'y



Beast (SFC)

trouvent!

Hermetica est au contraire un puzzle dans lequel il faut combiner une série d'éléments de couleurs différentes pour les faire disparaître.

Absolute Entertainment commercialisera bientôt une simulation de tennis, Davis Cranc's Amazing Tennis et une simulation de char quasi-terminée, Super Battle-tank. Enfin, l'éditeur vient d'acquiescer les droits du film Toys. Ce film, qui sortira cet été aux USA, raconte l'histoire d'un garçon qui doit sauver la fabrique de jouets de son père des griffes d'un de ses oncles devenu dément.

Virgin Games annonçait la venue prochaine d'une simulation de Basket Ball, Super Slam Dunk, qui risque d'être le grand concurrent de Super Dunk Shot, et Super Slap Shot, une simulation de hockey sur glace.

Data East présentait ShadowRun, une adaptation d'un célèbre jeu de plateau cyberpunk. Quant à Ultra-boots, c'est un jeu de combat entre robots futuristes genre Gundam ou Battletech Center.

ASG est un des petits éditeurs américains qui produisaient quelques titres sur la NES et qui viennent de monter dans le train SFC. Résultat: un jeu d'aventure-action, Skuljagger.

Chez Technos, The Combatribes est un beat-them-all classique mais bien réalisé. Un ou deux joueurs parcourent les rues de la ville



Hit the Ice (SFC)





Death Valley Race (SFC)

et passent leur temps à corriger les voyous qui les agressent.

**D**TMC présentait un California Games II avec cinq épreuves au programme: surf des neiges, body-boarding, hang gliding, jet surfing et skate-board.

**H**it the Ice de Taito était annoncé pour la SFC, une conversion du jeu PC Engine, avec des effets de zoom impressionnants.

**T**itus dévoilait The Brainies, un jeu de réflexion dans lequel vous devez manipuler suivant des règles strictes des petites bêtes poilues afin de les éliminer de chaque tableau.



Brainies (SFC)

**E**lectronic Arts présentait six jeux sur SFC. Des simulations sportives tout d'abord, identiques aux versions MD si ce n'est de meilleurs graphismes et bruitages: NHLPA Hockey 93, J. Madden Football 93 et Bull vs Lakers and the NBA Playoffs.

**I**nterplay montrait le début de Vikings, un jeu de plateau dans lequel vous incarnez trois barbares nordiques qui se retrouvent prisonniers d'une soucoupe volante. Dans Clay-



Super Mario Kart (SFC)

mates, pour sauver la vie de votre père, un scientifique enlevé par une sorcière, vous avez testé sa dernière invention qui vous permet de vous transformer en un animal ou un autre.

**A**claim annonçait une foison de titres sur la SFC. Bart's Nightmare vous entraînera dans les cauchemars les plus insensés du célèbre membre de la famille



Desert Strike (SFC)

Simpsons. X-Men est encore en cours de finition et devrait être prêt pour Noël. NBA All-star Challenge est une simulation de basket-ball aux graphismes splendides.



Batman (SFC)

Parmi tous les titres présentés, beaucoup sont des titres que l'on avait déjà vus au CES de janvier, et dont les versions sont un peu plus avancées.

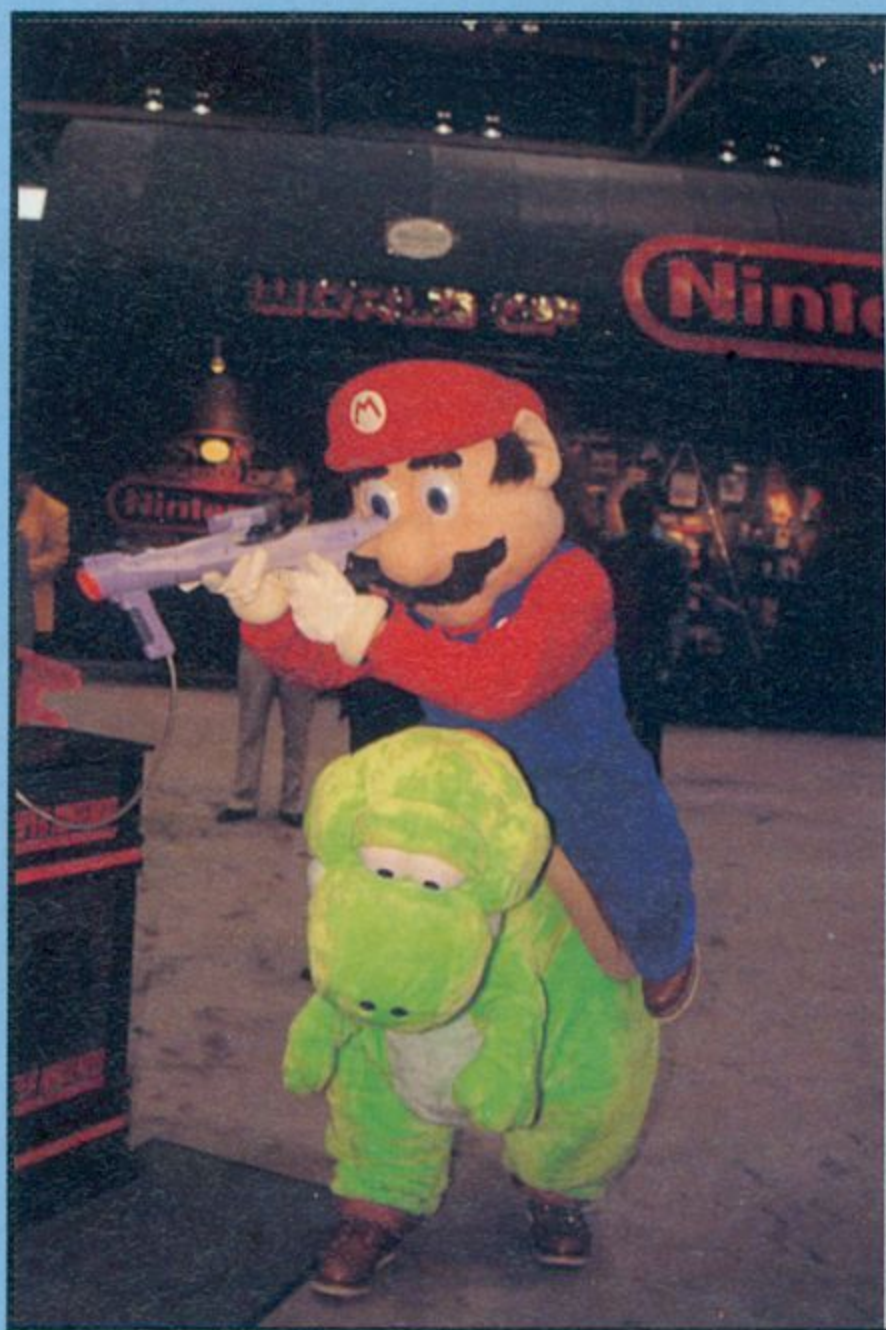


Might &amp; Magic (SFC)

Enfin, Alien III était annoncé sur toutes machines Nintendo.

**O**cean annonçait un nouveau jeu de plateau basé sur Addam's Family mais aussi l'adaptation de Cool World, un film dans lequel acteurs filmés et dessins animés sont mêlés comme dans Roger Rabbit.

Enfin, une autre grosse licence, avec un jeu d'action basé sur l'Arme Fatale III.



No comment!



## Et la Lynx ?

La Lynx survit et on continue à trouver de nouvelles cartouches dont certaines sont d'excellente qualité. Quatre nouveaux titres, qui sont loin d'être finis, étaient présentés. Le plus impressionnant est The Guardians. Ressemblant un peu aux dernières versions d'Ultima, il vous entraînera dans un monde d'heroic fantasy. Des graphismes somptueux et la possibilité de jouer à quatre risquent de propulser cette cartouche en tête des ventes. Une licence prestigieuse de coin-up était annoncée avec la version Lynx du beat-them-all Double Dragon. Une version très, très peu avancée de Super Off Road était également présentée. Enfin, le dernier titre concerne un golf loufoque, Krazy Ace Miniature Golf. Atari himself présentait de nouveaux jeux: Kung Food, dans lequel vous êtes un scientifique transformé en une sorte de mutant vert qui se bat contre des tomates et autres carottes vampires dans un réfrigérateur; Pinball Jam, un flipper; et le célèbre Lemmings. Ninja Nerd est un beat-them-all qui vous fera voyager dans le temps. Dinolympics vous met dans la peau du chef d'une tribu d'hommes préhistoriques. Votre objectif: survivre. Pit Fighter est l'adaptation du jeu d'arcade et Dirty Larry vous mettra dans la peau d'un flic chargé de patrouiller dans les bas-fonds de la ville. Enfin, vous pourrez jouer à l'adaptation du jeu d'arcade Rolling Thunder II et à Cabal, à SwitchBalde II ou à Ninja Gaiden II. Atari annonçait encore une quinzaine d'autres jeux. Reste à savoir sous quels délais ils seront disponibles!



## GLOC

MEGA CD

Ce titre doit évoquer pas mal de souvenirs aux aficionados des salles d'arcade. En effet, ce simulateur de vol orienté arcade a été un hit pendant de longs mois dans les salles de jeux de France et de Navarre. Il a, par la suite, connu une nouvelle jeunesse avec la version R 360 de Sega, ce simulateur en forme de boule qui peut tourner dans toutes les directions, avec lequel on pouvait réellement vivre les sensations d'une chandelle ou d'un décrochement sur l'aile!

Installé dans votre cockpit, aux commandes d'un chasseur de la Navy, vous devez effectuer une série de missions d'interception. Vous disposez de deux armes: le canon Vulcain qui, pour être efficace, vous demandera de déplacer votre jet afin de placer l'appareil ennemi au centre de la cible; les missiles qui se dirigent automatiquement vers les avions ennemis. Une fois qu'ils apparaissent dans le rayon d'action de votre radar d'acquisition, il vous suffit de "verrouiller" une cible pour que le calculateur de bord guide le missile vers cet avion, queles que soient les manœuvres de diversion qu'il tentera de faire.

Sega, créateur du jeu original, est en train de finaliser l'adaptation pour le Mega CD qui devrait être disponible au mois de novembre. La maniabilité de l'appareil est excellente. La fonction graphique qui permet des zooms sur les sprites a été pleinement utilisée. Les décors ont bénéficié d'une attention particulière avec des effets de dégradés, des missions qui se passent dans des régions assez différentes (grands canyons, au-dessus de l'océan, au-dessus de villes, en plein désert...). Enfin, la présentation est assez sympathique, avec un éclat de votre jet, de ses différentes caractéristiques et de son armement.

Rentrez votre indicatif de vol à l'aide de cette vieille machine



Ça s'appelle avoir quelqu'un dans le colimateur!



Bien que vous ayez la tête en bas, cela ne vous empêche pas d'ouvrir le feu.



Les commandes. Désolé, pas d'auto-radio sur cette version! Il faudra vous contenter du bruit des réacteurs ponctués par celui des missiles qui explosent!

Gros plan sur vos missiles air-air...

... et sur vos turbines.

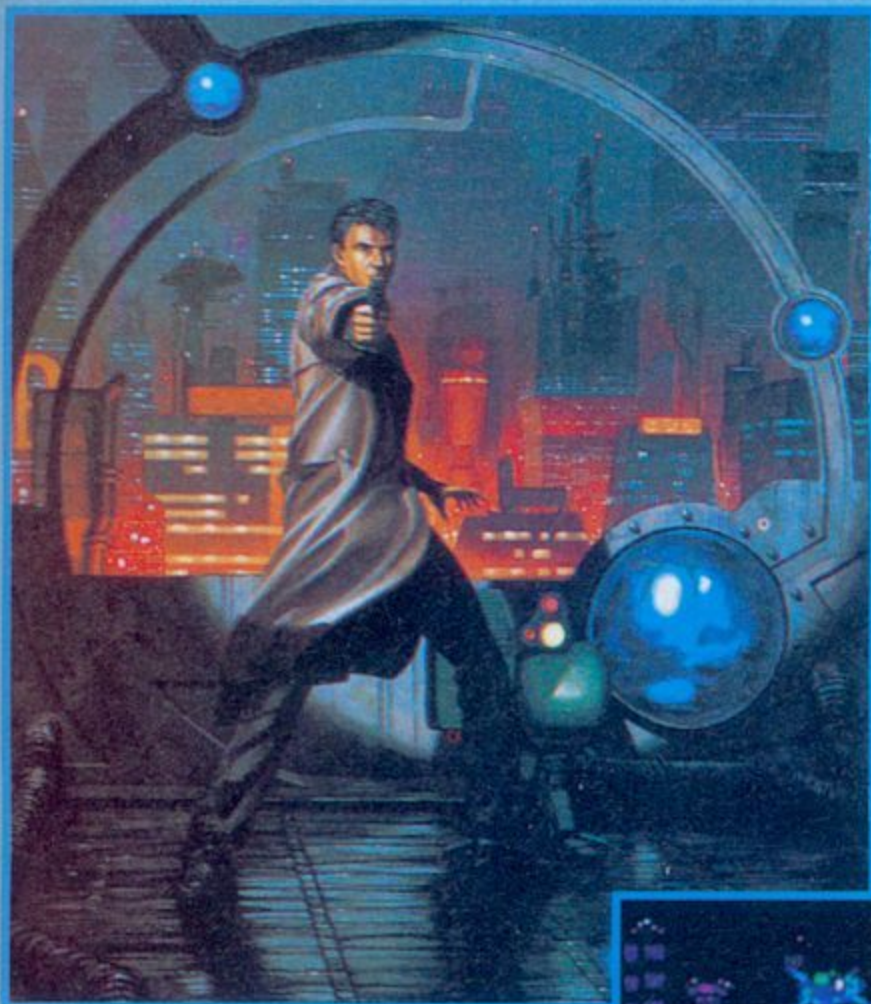




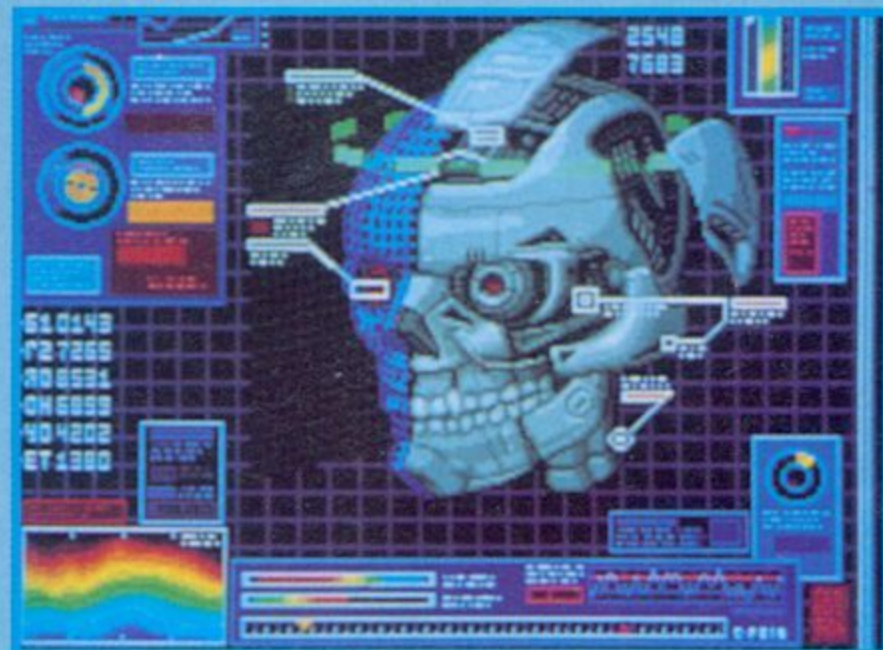
# SNATCHER

PC ENGINE

**K**onami commercialisera bientôt sur le Super CD-Rom de la PC Engine un jeu d'aventure appelé Snatcher. Basé sur un scénario de science-fiction cyber punk, ce jeu change des habituelles productions de Konami, plus tournées vers l'action pure et dure des shoot-them-up. Le jeu original a été réalisé il y a quelques années sur MSX 2. Proche du fabuleux Blade Runner, il vous met dans la peau d'un Junker (pour Judgement Uninfected Naked & Execute Ranger), en 2039. Les Junkers sont un petit groupe de policiers surentraînés chargés de repérer, puis d'éliminer des androïdes cybernétiques qui ont tendance à se prendre pour des humains. Et ils ont la fâcheuse habitude de tracter les pauvres citoyens de New Kobe City pour rentrer littéralement dans leur peau et endosser ainsi une nouvelle personnalité. Vous incarnez Gillian Seed, un de ces Junkers. Accompagné de votre fidèle assistant électronique, Metal Gear, vous vous lancez dans cette enquête difficile. Difficile, car si un Snatcher pense que vous êtes sur sa trace, il n'hésitera pas à vous faire la peau! Difficile également car vous souffrez d'une amnésie partielle. Vous devez découvrir d'où sortent ces biodroïdes et recouvrer la mémoire! La présentation du jeu est superbe et tout à fait dans la tradition cyber punk. Vous voyez un des biodroïdes Snatchers sous tous ses angles. Le jeu prend la forme d'une aventure illustrée par des graphiques animés dans lesquels vous devez choisir une série de réponses ou d'actions adéquates. Il ne reste plus qu'à espérer qu'une version en anglais arrive rapidement!



Gillian Seed vit une aventure qui n'est pas sans rappeler celle de Harrison Ford dans Blade Runner.

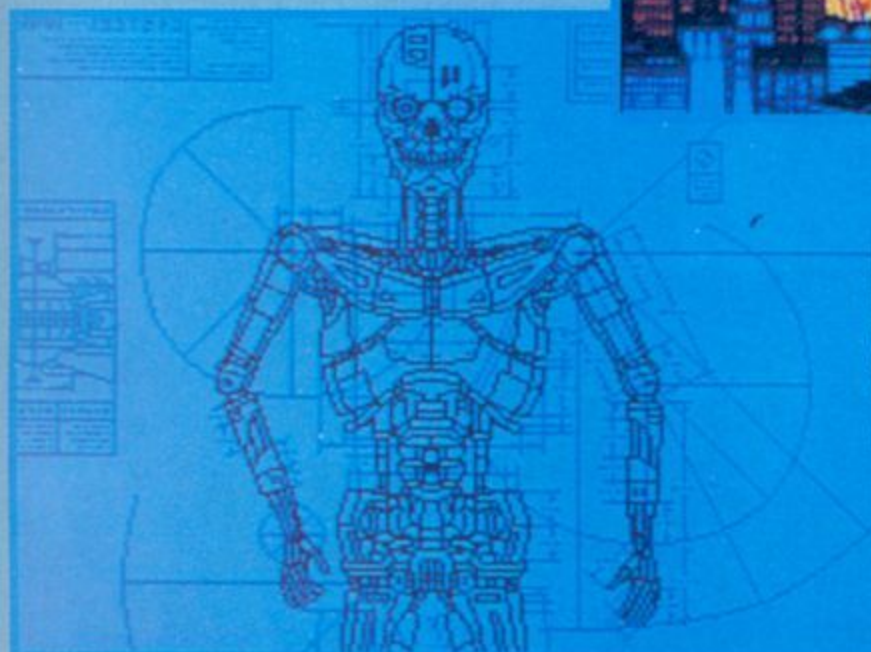


La présentation du jeu est superbe, elle présente les caractéristiques des Biodroïdes Snatchers.

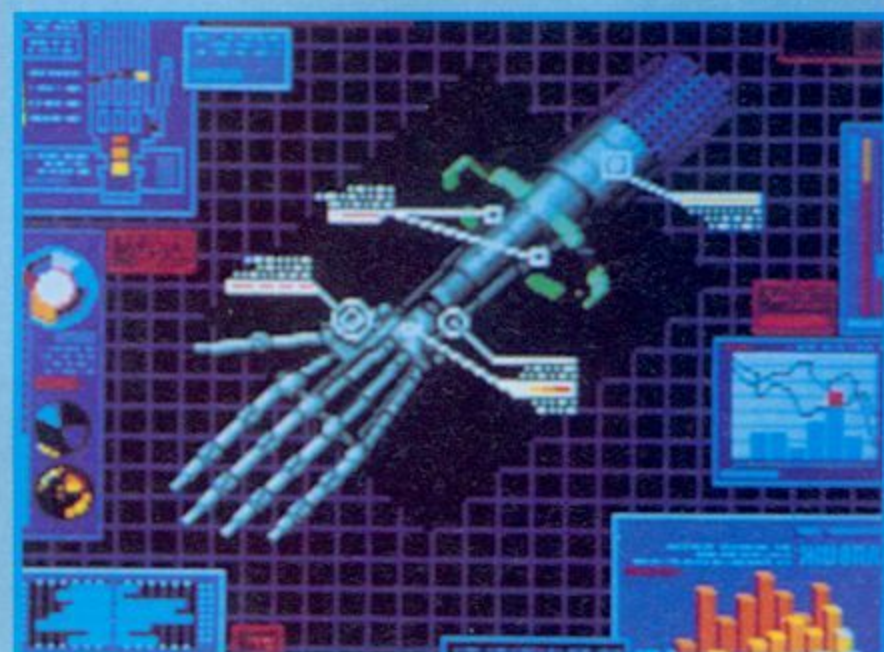
Les sombres faubourgs de New Kobe City où vous pourchasserez les Snatchers.



Vous apprendrez à vos dépens que les Snatchers sont dotés d'une force exceptionnelle en faisant de très redoutables adversaires.



Dépouillé de son apparence humaine, le Snatcher ressemble étrangement à un certain Terminator.



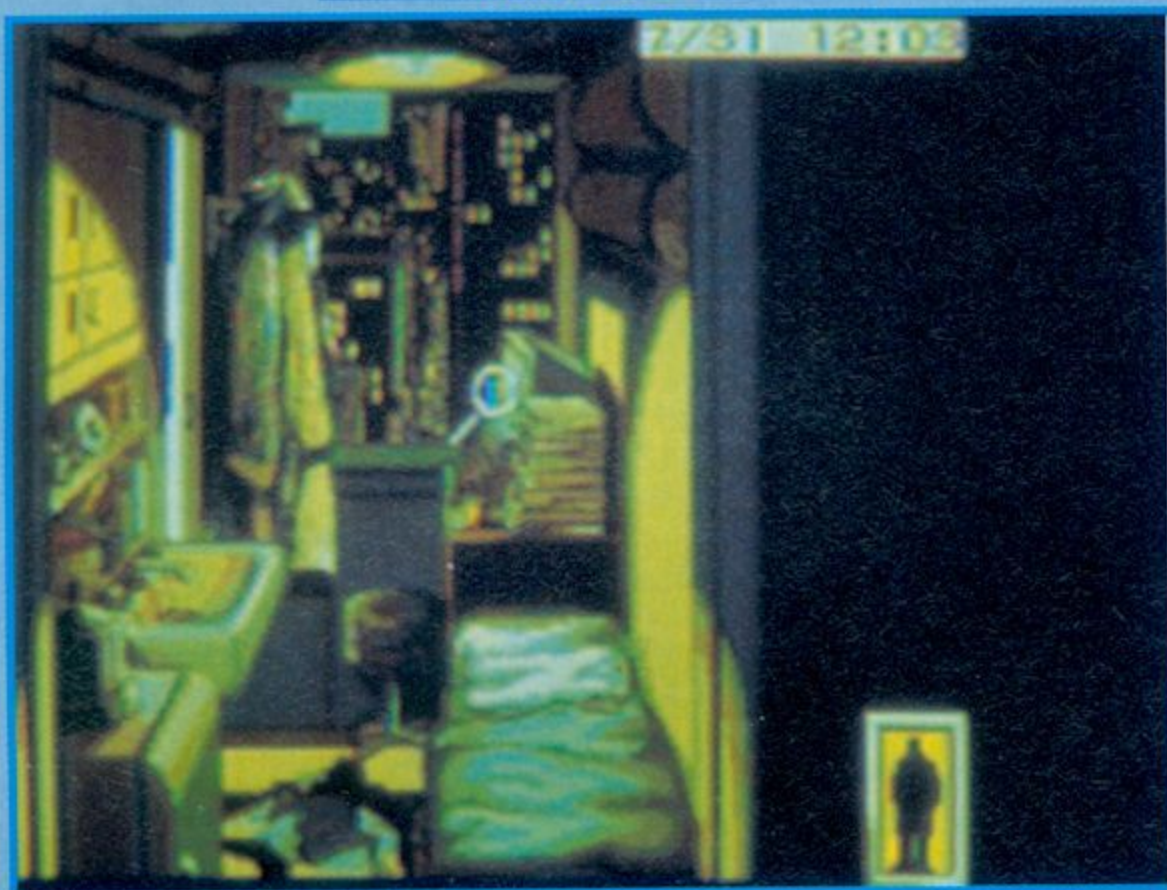
CE S  
PREVIEW  
MS



## CES PREVIEWS

## RISE OF THE DRAGON

MEGA CD



La loupe signifie qu'il y a quelque chose d'intéressant à aller examiner de plus près.

**R**ise of the Dragon est le premier de la longue série des jeux convertis de l'ordinateur au Mega CD qui ne vont pas tarder à poindre le bout de leur nez. Réalisé par Game Arts mais édité par le petit hérisson bleu, il devrait voir le jour au mois d'août au Japon.

Le scénario est typiquement cyberpunk (bon point pour le jeu) mais la réalisation est assez glauque (mauvais point pour Game Arts et le tordu de chez Sega qui a cantonné le Mega CD à la palette de couleurs asthmatique de la Mega-drive!). Vous êtes une sorte de (glauque) détective privé. Vous enquêtez sur les ravages que produit une drogue parmi la population et en particulier sur la mort d'une jeune fille, la fille de votre employeur. Le système de jeu est théoriquement sympa : on balade un curseur à l'écran et celui-ci change s'il y a une action possible à faire. Ainsi si vous voulez visualiser un objet d'une façon plus précise, il prendra la forme d'une loupe. Sur PC, c'était parfait : les graphismes en VGA 246 couleurs étaient superbes et on voyait parfaitement les objets ainsi que les issues possibles. Avec la palette de couleurs du Mega CD, ça tourne plutôt à la (glauque) galère ! On ne distingue rien ! Le jeu mélange jeu d'aventure et jeu d'action. Les parties d'arcade sont décevantes (et glauques) par le manque de maniabilité de votre héros et la pauvreté de l'action ! Bref, un futur hit glauque.



Sur le lit, vous pouvez retirer l'oreiller...

... pour découvrir votre revolver.



Ce dernier va rapidement vous être utile.

Sur votre ordinateur multimédia, une séquence vidéo animée.





# SOLDIER BLADER

CE S  
PREVIEWS

PC ENGINE



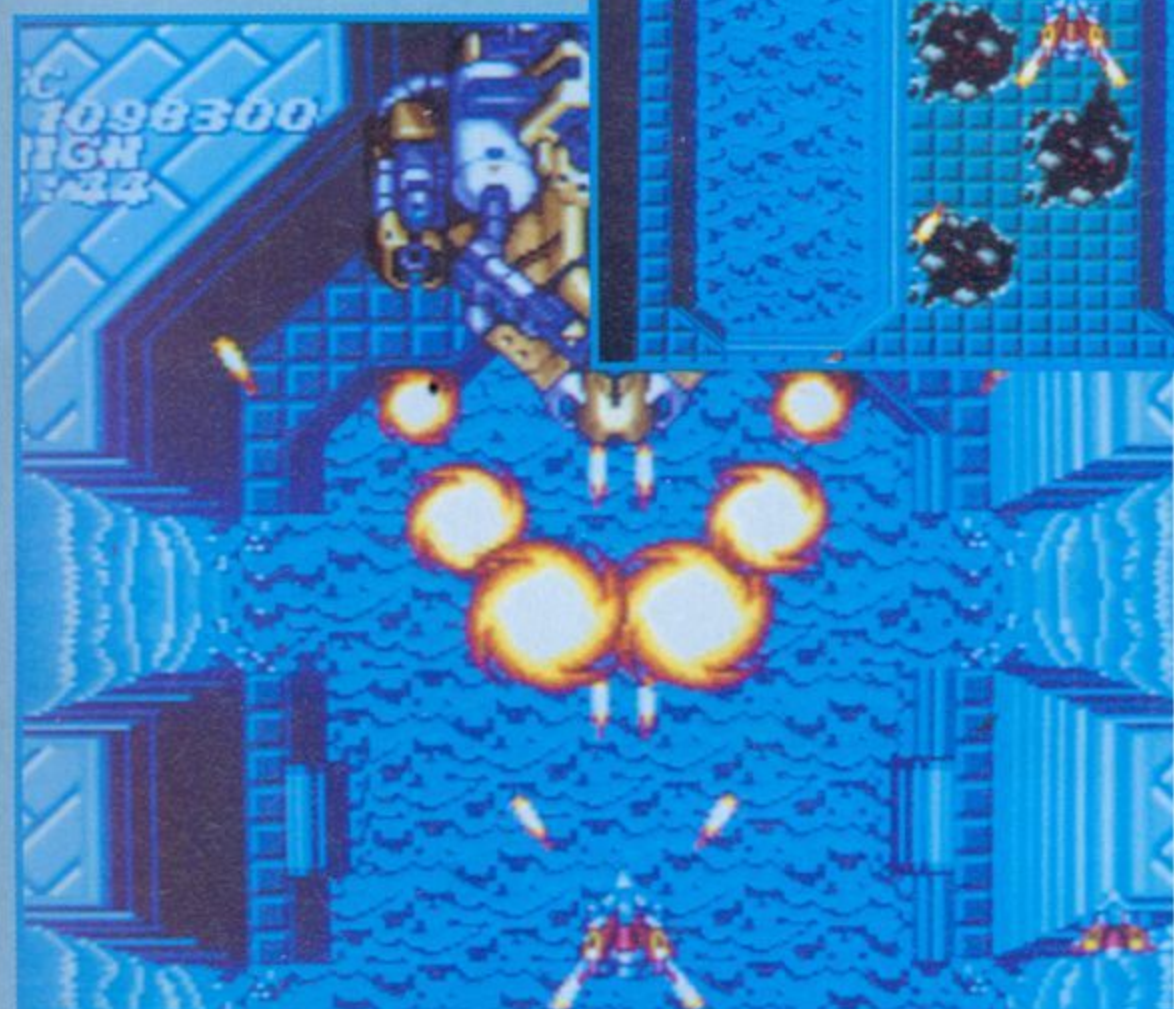
Je trouve un air surnois au traditionnel boss de fin de niveau..



Et une base dévastée, une!

Ces aliens sont d'un agressif!

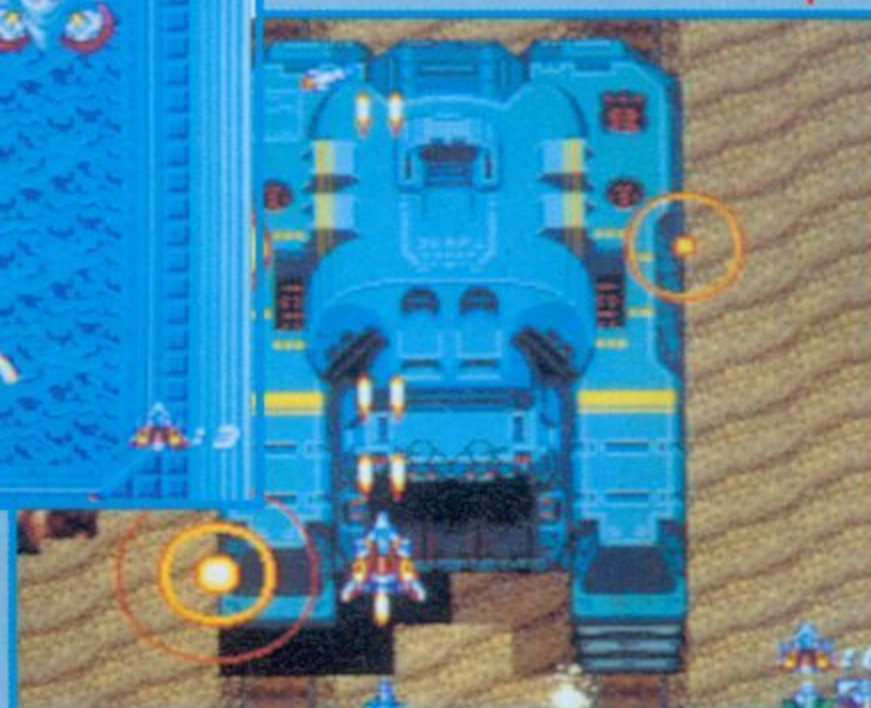
Quant à celui-ci, il a carrément une tête de pervers polymorphe!



Le Gunhed nouveau est arrivé, ou plutôt ne devrait plus tarder puisqu'il sera en vente à Tokyo dès le 10 juillet. Après Gunhed, Super Star Soldier et toute la série qui a suivi, le petit dernier d'Hudson s'appelle Soldier Blader. Original, non? Pour les prochains titres, je suggère Super Star Blader, ou même Super Star Super, Soldier Star Gunhed ou encore Gunhed Blader! D'ailleurs, ça me donne une idée, je vais changer de métier. Je vais être Title Designer chez Hudson. C'est moi qui concevrai les nouveaux titres des PC Kid et des Gunhed et consorts. Le reste du temps, je méditerai sur les problèmes de baignoires qui se remplissent à raison de 32 bits par cycle, sachant que la locomotive d'Hudson siffle toujours deux fois et demie!

Même si l'on retrouve les mêmes routines que dans les épisodes précédents, avec les mêmes possibilités (bonus qui augmentent la puissance de votre tir en se cumulant, possibilité de faire varier la vitesse de déplacement de votre intercepteur, mode deux ou cinq minutes...), le jeu reste un très bon Shoot-Them-Up-And-Kill-Them-All-And-Nuke-Them-Down-Just-Before-Destroy-Theirs-Bases (And-After-That-Subscribe-Yourself-To-Consoles-Plus-The-Best-100%-No-Alien-Mag-In-This-Galaxy).

A Tokyo, c'est la dernière mode : faire ses courses en blindé, négocier un rabais sur le prix de sa baguette à coups de missiles!



Un comparse vient vous donner un coup de main. Généralement, ça vous vexe, mais là, vous l'acceptez de bon cœur vu la quantité de sprites adverses qui se bousculent au portillon.





## VULKEN

## SUPER FAMICOM



Mission : liquider ce qui freine la progression.



Splendides décors.



Vous pénétrez dans le vaisseau ennemi, et le carnage commence.



Vous restez en communication permanente avec votre QG.

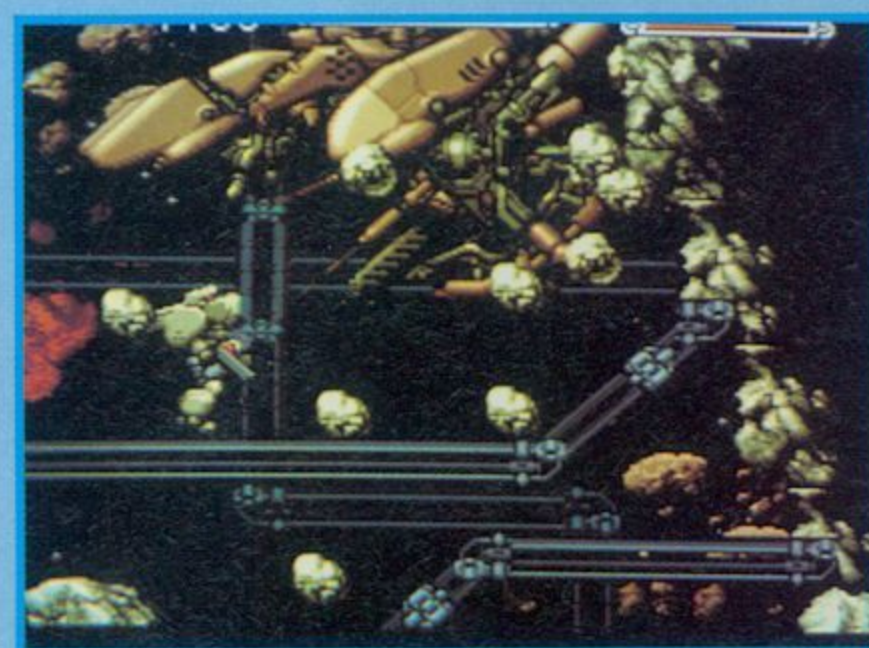


Ah ! la joie incommensurable de pulvériser un adversaire au Vulcain !

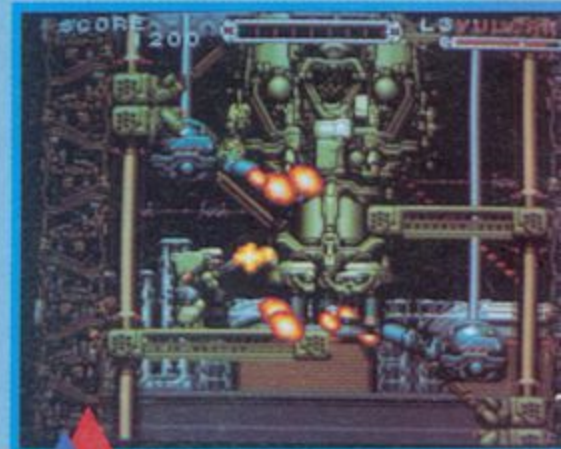
Attention ! chef-d'œuvre ! Il était présenté sur un des stands Konami (mais pas celui au sein du village Nintendo) dans un coin, sans grande publicité, sous le nom de Cybernator. Ce programme est un jeu d'action au scénario plutôt classique. Vous faites partie d'un commando dont la tâche est de pénétrer dans un gigantesque complexe spatial, à la recherche d'un canon révolutionnaire qui est une menace permanente. Le jeu se passe dans un environnement de science-fiction, et vous êtes aux commandes d'un robot à la Gundam. L'action est simple : ouvrir le feu sur les différents robots qui vont tenter de s'opposer à votre progression, (tourelles, nids de mitrailleuses, cyborgs adverses...). Vous êtes en liaison permanente avec votre QG, qui passe son temps à vous dire d'avancer, même si le feu de l'ennemi se renforce ! Vous avez plusieurs armes à votre disposition et la possibilité de passer de l'une à l'autre suivant la difficulté que vous rencontrez (ma préférée est le canon Vulcain, qui tire, quand même, 4 200 obus à l'uranium appauvri à la minute). Des bonus dopent la puissance de votre armement. Votre robot peut tirer dans à peu près toutes les directions et même foncer pour tenter de forcer un passage ! Grâce à des réacteurs, il peut aussi s'élever dans les airs pour de courtes distances.

La réalisation du jeu est géniale ! Le souci du réalisme, du détail percutant est étonnant ! Lorsque vous ouvrez le feu, des étuis jaillissent de votre arme. De même, lorsque vous faites feu sur l'un des murs, vous voyez les impacts de vos balles déchiqueter la paroi ! Du jamais vu ! Les graphismes sont superbes, notamment les différentes structures du vaisseau spatial, l'action est prenante à souhait et toute la cartouche baigne dans une atmosphère cyber punk !

Le jeu est tellement génial que Konami ne s'est pas trompé : l'éditeur a racheté la licence à NCS pour les USA !



Je vous rassure tout de suite : ces robots sont beaucoup plus balèzes que vous, mais ils n'ont pas votre vivacité d'esprit, qui a toujours enchanté madame votre mère !



Serait-ce un boss de fin de niveau ? Certes...



Un beau jeu !



Réalisme incroyable : lorsque vous tirez, les douilles jaillissent !



Gros sprites et actions incessantes : une recette qui a fait ses preuves !





# SKY MISSION

SUPER FAMICOM

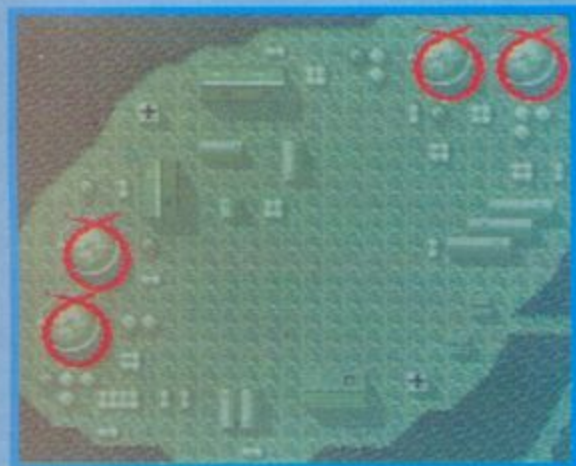
**E**n pleine Première Guerre mondiale, vous allez jouer le rôle d'un pilote de la RAF qui, aux commandes de son coucou, doit assurer une série de missions. Celles-ci sont de trois types. Les premières consistent en des combats aériens contre les avions allemands. A la mitrailleuse, vous allez devoir affronter l'ennemi. Dans le deuxième type de mission, le QG vous demandera d'aller bombarder des installations ennemies. Ces raids sont assez dangereux car la DCA ne cesse de vous canarder pendant vos manœuvres d'approche. Enfin, le troisième type de mission vous demandera de réaliser des attaques au sol à basse altitude. Pour ce genre d'opération, vous devrez à tout prix être un excellent pilote et, en plus, prendre des risques importants en vous rapprochant dangereusement du sol. A chaque mission réussie, vous augmentez les performances de votre pilote (ses capacités à tirer à la mitrailleuse, à voler...). Une série de mots de passe vous permet de conserver ces performances, pour reprendre plus tard les missions à effectuer avant de faire partie des as de l'air. Sky Mission, ou Winga II comme il sera baptisé aux USA, est plus un jeu d'action qu'une réelle simulation de vol. En revanche, il offre de superbes effets d'animation — notamment pour le défilement du sol, la réalisation est très soignée. Par exemple, on vous montre, avant une mission de bombardement, les photos (en noir et blanc, bien sûr) de votre objectif. Lors de vos raids, en faisant du rase-mottes, vous pouvez apercevoir des détails, comme des camions. Lorsque vous voulez changer de direction, le biplan pique sur l'aile comme un vrai avion. Etonnant de réalisme !



Le sol est réalisé de façon hyper-réaliste grâce au mode Sept.



Vous devrez affronter bien souvent un ennemi numériquement supérieur.



Avant la mission, on vous montre les photos des objectifs à détruire.

Les attaques au sol sont assez dangereuses car elles vous demandent de piloter en rase-mottes et vous rendent plus vulnérable.



Pour son service d'assistance aux utilisateurs, LUDI MEDIA recherche un(e) JH/JF, 25 ans maxi, passionné(e) de jeux vidéo sur consoles NINTENDO®, dynamique et disponible à plein temps.

La connaissance de l'anglais est souhaitée.

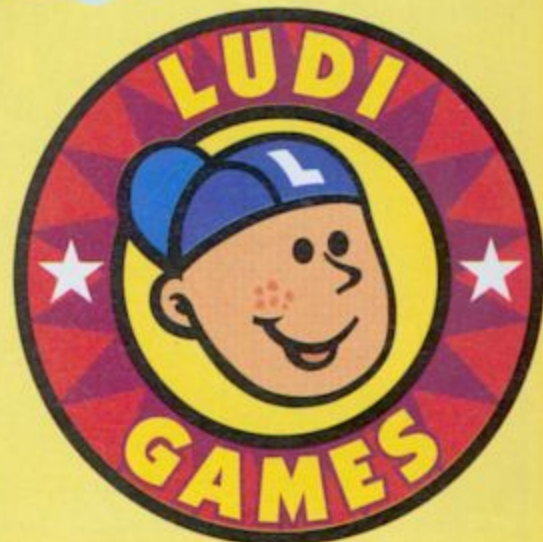
Envoyer CV et photo à :

LUDI MEDIA

58, rue des Camélias

B.P. 20

94140 ALFORTVILLE





## CES PREVIEWS

## SANDRA NO DAIBOKEN

SUPER FAMICOM

Un moyen de locomotion original pour rejoindre tous vos amis que vous avez libérés.

Dans cette cartouche, l'action est incessante.



Un niveau où il ne fait pas bon traîner trop longtemps!

Sautez de plate-forme volante en plate-forme volante.



Dans cet univers complètement bizarroïde, les boss de fin de niveau ont également d'étranges apparences.

**S**andra no Daiboken, ou la Grande Aventure de Sandra, ou encore Whirlo puisque c'est sous ce nom que cette cartouche de Namco sera commercialisée aux USA, raconte l'histoire, ô combien édifiante et passionnante, d'une espèce de petite créature verte, croisement d'une grenouille et d'un diabolin, qui part en campagne. Son but : sauver ses enfants et les habitants de son village d'une horrible menace. Une espèce de sorcier a débarqué un beau jour et a anéanti une partie de la population grâce à un mal étrange jusqu'à présent sans antidote.

Il a aussi enlevé les personnalités les plus marquantes de la contrée, dont la plupart étaient des amis de Sandra. Notre héros décide que ça commence à bien faire et part à l'aventure dans l'espoir de ramener la paix et l'harmonie. Il est armé d'un trident. Avec celui-ci, il peut éliminer ses adversaires à travers plus de quarante niveaux. Le jeu est amusant même s'il consiste essentiellement à sauter sur la bonne plate-forme ou à assener un coup de trident au bon moment. Au cours de votre quête, notamment lorsque vous délivrez un ami, vous recevez un conseil. Celui-ci apparaît malheureusement en japonais, à moins que vous ne préfériez attendre quelques mois pour jouer à la version américaine (ou quelques siècles, pour les courageux qui tiendront jusqu'à la sortie française!). Les décors sont pleins de couleurs et traités comme ceux de dessins animés. C'est beau, c'est marrant et mignon, mais ça ne risque pas de remporter le prix du jeu le plus original de l'année!

Un prisonnier à délivrer!



Duel contre un gardien de fin de niveau.

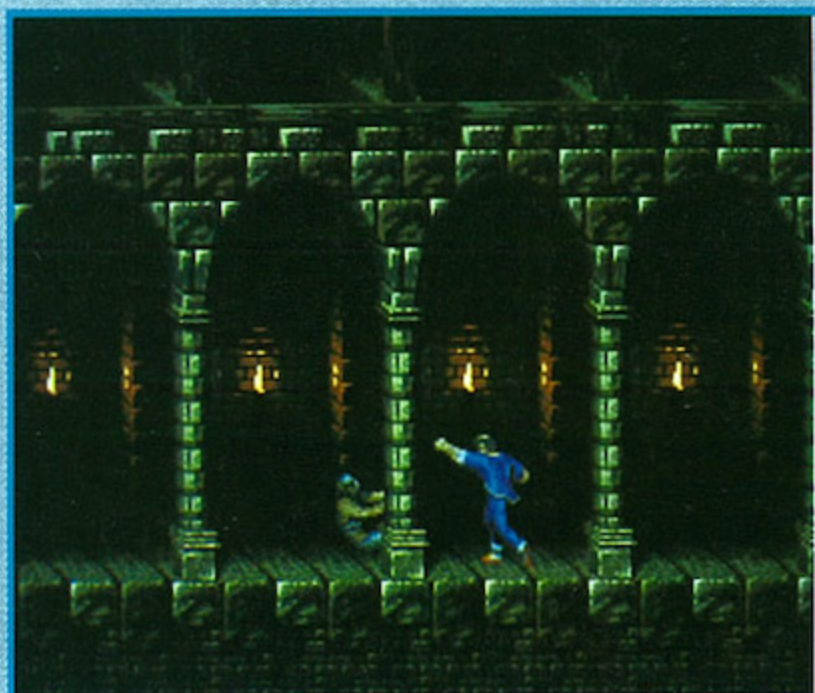




# NOSFERATU

**SUPER FAMICOM**

**N**ous vous avons parlé de ce jeu en exclusivité, il y a à peu près un an, lors de la même exposition, le CES de Chicago. Cette fois, les choses se concrétisent et Nosferatu devrait être commercialisé avant la fin de l'année. Le scénario est très inspiré du célèbre Prince of Persia, mêlé de quelques éléments de la version SFC du Dracula de Konami. Mais le grand intérêt du programme vient moins du scénario que de sa réalisation somptueuse. Les différentes scènes sont remplies de petites animations telles que les prisonniers qui agitent leurs bras à travers les barreaux lorsque vous passez devant leurs geôles dans les couloirs du château. Il est encore un peu tôt pour se rendre compte si cette cartouche sera un hit, mais ce que j'ai pu en voir le laisse présager!



Votre première tâche : vous échapper des geôles du château.



Est-ce un piège ? Le pont ne va-t-il pas s'effondrer sous vos pieds ?



Le plus dangereux dans les couloirs : les morts-vivants.

**AMERICAN GAMES DIRECT**

# GAME

**N - E - T - W - O - R - K**

**FRANCE**

30 AV. ROBERT SURCOUF 78960 VOISINS LE BRETONNEUX  
TEL: (1) 30 64 19 00 FAX: (1) 30 64 12 52

## GROSSISTE SPECIALISTE DES JEUX POUR CONSOLES

**MEGADRIE • GAMEGEAR • SUPER NES • GAMEBOY**

## SERVICE OR CLIENT

PROMOTIONS PERMANENTES AUX MEILLEURS PRIX

INFORMATION IMMEDIATE DES REVENDEURS

CONTACTS REGULIERS PAR TELEPHONE

IMPORTATIONS DIRECTES DES U.S.A.

LIVRAISONS RAPIDES SUR STOCK

GAME NETWORK EST UNE FIRME AMERICAINE AYANT  
UNE GRANDE EXPERIENCE DES JEUX VIDEO.

A CETITRE, NOUS DISPOSONS CONSTAMMENT EN  
STOCK D'UNE GAMME ETENDUE DE JEUX U.S. ET NOTRE  
SERVICE OR FERA DE VOUS UN CLIENT PRIVILEGIE.

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS DES  
MAINTENANT ET NOS SPECIALISTES SERONT  
HEUREUX DE VOUS AIDER.

## TEL: (1) 30 64 19 00

**PARIS • LONDRES • BOSTON**



# ARIEL GG

GAME GEAR • SEGA

**L**a nouvelle stratégie de Sega consiste à sortir tous les nouveaux titres non seulement sur Megadrive mais également sur la console portable de la société, et si possible, à peu près au même moment. Aussi, il n'est pas étonnant de voir une version Game Gear d'un jeu adapté d'une licence aussi prestigieuse qu'Ariel, la petite sirène de Walt Disney.

Le scénario est identique à la version de sa grande sœur 16 bits: vous devez sauver le royaume de la mer des sortilèges de la sorcière Ursula. De même, là aussi, vous pouvez choisir d'incarner Ariel dont la voix lui servira d'arme pour délivrer les habitants et créatures peuplant le royaume de la mer ou bien Triton, qui, lui, dispose d'un trident pour se frayer un passage et libérer ses concitoyens.



... ou Triton.



Comme dans la version MD, vous pouvez incarner Ariel...



Ariel en chemin pour sauver le royaume des mers.



# ARIEL MD

MEGADRIVE • SEGA



Inspiré directement du dessin animé de Disney, Ariel fera bientôt des bulles sur les écrans des possesseurs de MD.

**L**a petite sirène a sauté directement du bocal de Walt Disney dans votre Megadrive! Basé sur le dessin animé, ce jeu vous permettra de retrouver tous les personnages: Ariel elle-même ou ses compagnons, Flounder, Sebastian ou encore Scuttle. Le royaume de la mer est menacé par la maléfique Ursula. Celle-ci a lancé un sort qui emprisonne le peuple de la mer ainsi que les créatures sous-marines. Ariel, grâce à son chant, peut briser le charme. Elle doit donc parcourir quatre niveaux (le récif de corail, les monts volcaniques immergés, le cimetière de gallons coulés et le labyrinthe de grottes sous-marines) afin de libérer tous les habitants du royaume. Elle pourra s'emparer de notes de musique et d'étoiles qui flottent sur l'eau et qui lui serviront de "munitions" pour se débarrasser d'Ursula, de ses sbires et de ses sorts. Le joueur peut incarner Ariel ou Triton, au choix.



Le joueur peut incarner soit Ariel, soit Triton.



Ariel doit sauver Triton (ou inversement) et combattre Ursula.



Ariel doit s'emparer des notes de musique qui flottent sur l'océan.



# MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.





# MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.





# BATMAN RETURNS

GAME GEAR • SEGA

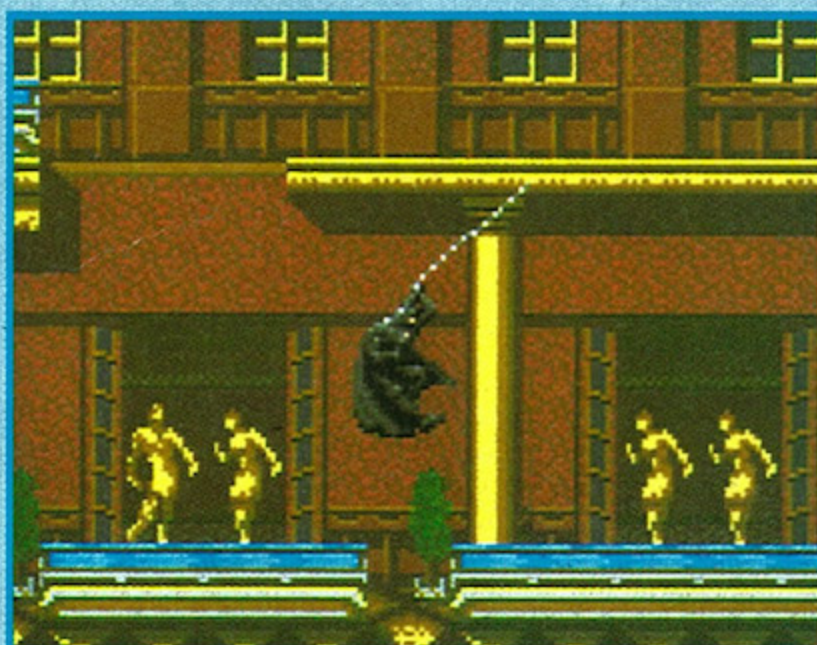
**B**atman revient ! Et pas seulement pour hanter la Megadrive ! Le super-héros en profite également pour aller faire un tour sur la portable de Sega. Peu de changement : le jeu est aussi basé étroitement sur le scénario du film. Vous devez éliminer le Pingouin, qui tient Gotham City sous sa coupe. Les graphismes du jeu ont été réalisés à partir de digitalisations du film pour assurer une plus grande ressemblance ! Vous pourrez également retrouver dans le jeu les différents gadgets à la disposition du héros chauve-souris : le Batrang, un boomerang amélioré, la Batmobile qui tient de la voiture à réaction et du missile de croisière, le Batwings ou encore le Batski-boat ! Bref, six niveaux d'actions incessantes pour les possesseurs de Game Gear !

Les égouts sont surpeuplés !



Son arme préférée : le bat-boomerang.

Batman peut grimper pour échapper à un péril immédiat !



MEGADRIVE • SEGA

# BATMAN RETURNS

**S**'inspirant du film qui doit sortir cet été aux USA, ce jeu est basé à nouveau sur le héros mythique, Batman. Dans cet épisode, il lutte cette fois-ci contre un autre de ses ennemis jurés, le Pingouin. Celui-ci a transformé les rues de Gotham City en piège mortel pour Batman. Ce dernier devra affronter les sbires du Pingouin, éviter d'être congelé ou de tomber dans les différents chausse-trappes pendant sept niveaux avant de parvenir jusqu'au Pingouin pour le duel final. Il peut compter sur sa Batmobile, qui lui permettra de traverser les rues de Gotham City dans des séquences d'arcade sur Mega CD. Et si besoin est, elle se transformera en Batmissile ! La plupart des graphiques ont été dessinés à partir de photos digitalisées pour coller le plus possible au film. Enfin, sachez qu'il existe plusieurs nouveaux Batman ; à côté de celui de Sega, Sunsoft en sortira sur cartouche Megadrive et Super Famicom.

Le héros chauve-souris est de retour !



Attention à ces miroirs ! Des clowns déments en surgissent.

Un futur hit !



Un des adversaires que vous affronterez : le motard à la tête de mort.



# MEGA

## *130 jeux*

# C'EST PLUS

# FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.





# SONIC II

## GAME GEAR

**C**urieusement, certains titres sont plus en avance sur la Game Gear que sur la Megadrive. Sonic II en fait partie puisqu'une version très avancée était présentée à la fois au CES et au Tokyo Toys Show. La version connue pour la console 8 bits portable de Sega est bien évidemment moins ambitieuse que celle qui sera disponible sur Megadrive, en ce qui concerne les décors, la diversité des adversaires ou encore le nombre et la longueur des niveaux!

Sonic, avec son ami Tail, tente de mettre fin à la nouvelle invention diabolique de Robotnik, l'œuf de la mort. Grâce à ses talents, il peut désormais dépasser la vitesse de la lumière... et voyager dans le temps!... On peut lui faire la même critique qu'à la préversion pour Megadrive qui était montrée: à part quelques détails (moyens de déplacement nouveaux, plus de bonus...), on a l'impression de revoir la version originale de Sonic. Ce n'est pas forcément un mal, car la conversion sur GG était excellente, mais on attendait un peu plus! Enfin, peut-être que la version définitive corrigera le tir!



Dans sa course à la rapidité, le supersonique hérisson est toujours à la recherche d'un moyen d'aller plus vite!



Se balader en delta-plane en plein orage ou comment être rapidement au courant de la nature électrique d'un éclair!

L'espèce d'engin du Dr Robotnik est un blindé qui peut se transformer en hélicoptère.



# SONIC BLAST MAN

Si vous croyez que c'est avec un malheureux coups de poing de 157 tonnes que vous allez abattre cet immeuble!



## SUPER FAMICOM



Un méga-punch calme rapidement l'ardeur des amazones.

Un mutant vient d'être calmé!



**T**aito a lancé cette année Sonic Blast Man, un jeu d'arcade combinant un élément mécanique comme on pouvait en voir dans les foires et une partie jeu vidéo perfectionnée. A l'aide d'un gant de boxe, vous devez frapper le plus fort possible sur une cible. Selon la force de l'impact, vous réussissez ou non à vous débarrasser de votre adversaire. Vous devez ainsi mettre KO de gros balèzes ou même détruire des immeubles à coup de poing! Avec la version SFC, le jeu est devenu plus classiquement un beat-them-all à la Final Fight. Sonic Blast Man affrontera des créatures mutantes et des robots. Chaque fin de niveau le verra combattre un gardien de fin de niveau à la taille impressionnante ou bien un immeuble (sic) ou un énorme véhicule (resic) dans une séquence proche du jeu d'arcade originel. Sonic Blast Man est capable d'effectuer de nombreux coups spéciaux. Le Final Punch envoie une sorte d'onde de choc dévastatrice. Vous pouvez attraper un adversaire pour le faire tourner dans les airs en balayant tout sur votre passage, ou le projeter à l'aide d'une élégante "planchette japonaise". Le Dynamite Punch balance 100 Mt dans les gencives de celui qui vous taquine. Enfin le Screw Punch vous fait sauter en l'air tout en tournant sur vous-même, les deux bras grands ouverts, ce qui a pour conséquence immédiate de faire de la place autour de vous!

Le boss de fin de niveau.



Et un Dynamite Punch en préparation, Un!





# MEGA

## *vitesse*

### C'EST PLUS

# FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Megadrive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre foncera sur vous à toute vitesse, il vous

faudra aussi avoir les bons réflexes.





## CES PREVIEWS

## BLAZEON

SUPER FAMICOM



A l'intérieur  
d'une base de  
l'adversaire.



Les décors de fond  
sont quasiment iden-  
tiques à ceux de la ver-  
sion arcade.



La traversée du champ  
de météorite est  
périlleuse!

En plus de votre arme normale, vous dis-  
posez d'une méga-arme qui vous permet  
de faire de la place, ou de capturer cer-  
tains appareils de l'adversaire.



Ce jeu d'arcade apparu cette année dans les salles d'arcade vient d'être converti sur la Super Famicom. Celui-ci se déroule dans un futur éloigné, à une époque où prendre son jet pour aller faire un tour dans l'espace est aussi commun que d'aller acheter une baguette de pain chez le boulanger du coin. Grâce à son armée de Bio-Cyborgs (sic), l'Armée impériale de la Terre exerce une dictature impitoyable sur tous les terriens. Les Bio-Cyborgs sont des hommes qui ont été transformés en machines de guerre, à la Gundam, grâce aux miracles de la robotique et de la cybernétique. Ils sont quasiment invulnérables et c'est grâce à cela qu'ils ont pu conquérir le monde.

Heureusement, un groupe de combattants de la liberté, genre Luke Skywalker mâtiné de rebelle afghan, a mis au point deux armes extrêmement précieuses. La première possède la puissance nécessaire pour détruire les Bio-Cyborgs. La seconde, encore plus intéressante, permet de les immobiliser et de s'approprier leur apparence et leurs caractéristiques. Le seul problème est que cela ne marche pas avec tous vos adversaires. Seuls cinq d'entre eux pourront être récupérés. Chacun possède une arme principale et une attaque spéciale. Shoot-them-up classique, ce programme exploite tous les filons du genre: myriades d'adversaires à l'écran, gros sprites notamment pour les boss de fin de niveau, décors somptueux... L'action est incessante et le jeu, pas si facile que ça, devrait plaire aux cinglés de la gâchette. Disponibilité prévue pour juillet au Japon.



Plus vous avancez dans le jeu,  
plus les appareils dont vous pou-  
vez vous emparer ont  
une puissance de feu impres-  
sionnante.



sion de son engin.



Deux torpilles  
ne seront pas  
de trop pour  
anéantir les  
énormes  
météorites.



Le boss de fin de  
niveau est proche!



C'est cette torpille  
qui vous permet  
d'immobiliser un  
adversaire pour  
s'emparer de son  
vaisseau.





# MEGA C'EST PLUS FORT

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances.



**C'EST PLUS FORT QUE TOI.**



## HUDSON 32 BITS

**A** cause des délais de bouclage du magazine, l'article sur la technologie 32 bits d'Hudson était paru dans le dernier numéro de Consoles+ n°10 sans aucune illustration. Consoles+ qui vous avait tout dit sur ce qui risque fort d'être la première console 32 bits, vous montre tout maintenant!

Tout d'abord, il faut savoir qu'il ne s'agissait pas pour Hudson de montrer une nouvelle console, mais de présenter un ensemble de nouvelles technologies sous la forme de puces assemblées dans un prototype. Cela veut dire que pour le moment rien ne peut présager de l'aspect de la machine ni même de son constructeur (bien que NEC soit l'entreprise la plus probable). On ne sait qu'une chose: ce qu'il va y avoir dedans et ce que cette future console va pouvoir faire. Et de ce côté-là, ça décoiffe!

Pour ceux qui ont raté le dernier numéro (un accident certainement, je ne peux pas croire qu'on puisse sciemment se priver de la lecture d'un seul numéro de Consoles+), voici un récapitulatif de la future Hudson 32 bits.

Le microprocesseur, le cœur de la machine est un custom chip HuC623 20 32 bits sous technologie RISC de 10 Mips (pour tout vocabulaire un peu technique, voir l'article dans le n°10). Quatre coprocesseurs ont été développés spécialement par Hudson pour gérer le son, les entrées-sor-

ties (gestion du CD-Rom, du joystick, de la sortie vidéo...), les palettes de couleurs, les sprites et les effets spéciaux. Un cinquième coprocesseur gèrera la compression/décompression des images car une image 32 bits, c'est très beau, voire même très très beau, mais ça prend beaucoup de place à la fois sur le périphérique de stockage (cartouche ou CD Rom) et en mémoire. Il faut donc pouvoir réduire les images à des tailles plus facilement manœuvrables.

Les deux points forts de cette technologie seront la manipulation de séquences vidéo (à côté, le CD-I et autre CDTV sont plaisanteries archaïques!) et les animations 3D sur surfaces pleines d'une qualité telle qu'on ne les voyait que sur des jeux d'arcade (32 bits aussi) comme Starblade ou Xvillon ou sur gros système.

Voici quelques images prises pendant la démonstration à laquelle m'avait convié Hudson: imaginez des jeux avec cette qualité! Le futur du joueur s'annonce radieux, même si ce genre de console risque de ravalier votre Mégadrive chérie ou votre Super Famicom préférée (sans parler des autres) au rang d'antiquités! Très bientôt de nouvelles informations sur la 32 bits Hudson: j'ai placé des micros partout dans les bureaux de la compagnie, posé une "bretelle" sur leur ligne téléphonique et acheté la moitié des employés (le reste l'a été par le père Mario et le schtroumpf hérisson).



Cette petite démo montrait les capacités de la machine à manipuler de la 3D surface pleine. Le résultat était impressionnant!



Un seul regret: le nombre de couleurs un peu limité.



La qualité de ces images est égale ou supérieure à celle de la TV haute définition!



La démonstration la plus impressionnante consistait à choisir deux de ces quatre têtes (celle d'un robot, d'un bébé, d'un homme ou d'une femme). Puis la console transformait automatiquement le visage de départ de façon incroyablement fluide en l'image d'arrivée. On avait déjà vu de telles transformations, mais jusqu'à présent c'était sur des dessins. Là, il s'agit d'images digitalisées! La qualité des digitalisations est fabuleuse: on est loin de ce qui existe sur consoles 16 bits ou même sur les PC!



Voici la bête! Comme vous pouvez le remarquer, il ne s'agit pour le moment que d'une "board". Le design de la machine n'a pas encore été réalisé. Autre détail amusant: sur le joystick, on a soigneusement mis un autocollant Hudson sur le logo de NEC. En effet, officiellement, il ne s'agit pour le moment que d'un projet Hudson!

Le plus étonnant, à côté de la palette de couleurs et la qualité des images, est leur vitesse d'affichage! Merci JPEG!





# PAS D'ACCESSOIRES SANS AUDIOSONIC

## Quickjoy

### SV 131 SUPERSTAR

Super maniabilité, Super performance



AMIGA - ATARI - AMSTRAD



### SV 133 MEGASTAR

Pour les Mégadestructeurs.  
Pour droitier ou gaucher.  
Existe aussi en version  
JUNIOR SV 135

### SV 203 KIT PC

Stick PC SV 202  
Carte PC SV 210  
(SV 202 & SV 210 sont aussi vendus séparément)



PC et COMPATIBLES

### SV 227 TOPSTAR PC LE MUST SUR PC



Existe aussi en version AMIGA - ATARI -  
AMSTRAD - SV 127 TOPSTAR

### SV 433\* MEGASTAR SEGA

Pour SEGA 8/16 bits



### SV 333\* MEGASTAR

NINTENDO



### SV 334\* PROPAD

Pour SUPER NINTENDO  
Existe aussi en version SEGA  
8/16 bits SV 434\* PROPAD SEGA

### SV 336\* PROPAD PROGRAMMABLE

Le MUST sur console NINTENDO



### SV 329 FOOTPEDAL

NINTENDO  
Un complément à votre manette.  
Entièrement programmable pour simulateurs,  
shoot them up, etc...  
Existe en version AMIGA, ATARI, AMSTRAD,  
SV 129 FOOTPEDAL et aussi  
SEGA SV 429 FOOTPEDAL SG



## CONSOLES DE JEUX VIDEO

### SV 906\* HANDY SOUND

Ecouteurs stéréo à enrouleur (adaptable sur GAME BOY)



### SV 907\* HANDY BOY TOUT EN 1....

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, 2 éclairages, loupe réglable,  
stick de direction, 2 larges boutons de tir et ... UN LOOK D'ENFER.....  
(adaptable sur GAME BOY)



### SV 900\* TURBO CHARGER

KIT Alimentation et chargeur de batteries.  
Très haute performance. Secteur ou allume-cigare.  
Version de base avec accus 700 ma Autonomie sur console en  
monochrome 12 heures, en couleur 2 heures. Avec accus 1400 ma  
(option); respectivement 24 hs & 4 hs.  
COMPATIBLE AVEC CONSOLES PORTABLES  
NINTENDO - SEGA - SUPERVISION

**AudioSonic**

Quickjoy et Supervision sont distribués par:  
AudioSonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99 93203 ST DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés

**SUPERVISION**



# NEWS SUPER

## UN OUTSIDER BIEN

**La Supervision d'Audiosonic, dotée d'un écran carré de 6 cm de côté — d'où son nom — dispose d'un argument de taille en débarquant sur un marché envahi par plusieurs millions de Game Boy avec son prix particulièrement attractif. Est-ce qu'une société, qui ne s'appelle ni Sega ni Atari ou Nec, peut venir se faire une petite place dans l'univers doré des consoles portables avec un soleil Nintendo sur lequel se sont déjà écrasés la Gamate de Yeno et la Game Plus de Delplay ?**

Y'a pas à dire, la Supervision a un look de Game Boy ou nous n'y connaissons rien. Ça, c'est plutôt bien. Livrée avec 4 piles R4 et un écouteur stéréo, la machine en jette avec son écran LCD qui paraît vraiment surdimensionné par rapport à celui de la Game Boy. Le premier doute survient quant aux boutons de direction. Ici, pas de croix de direction (elle a été déposée par Nintendo et cela en interdit l'utilisation par d'autres constructeurs) mais la disposition des quatre boutons est assez ergonomique. Ils sont suffisamment souples et proches l'un de l'autre pour indiquer une direction en diagonale avec une seule pression du pouce. Cependant, l'affaire se complique lorsqu'au plus fort d'un jeu d'action vous devez passer d'une diagonale haute à une diagonale basse. Et les petits doigts seront désavantagés dans de telles situations !

La première livraison de jeux que nous avons pu tester représentait 13 titres. Tous sont directement inspirés de jeux existant déjà sur la Game Boy. Pour l'originalité, faudra repasser plus tard. Nous avons choisi de vous présenter 3 titres significatifs dans 3 domaines différents : un jeu de sport, un jeu d'action et un jeu de réflexion.

### TENNIS PRO 92

Au premier abord, ce jeu de tennis semble être le plus réussi de la gamme des titres, avec quelques écrans graphiques plutôt bien réalisés et une musique d'intro tonitruante. Le jeu propose 3 niveaux de difficulté, et vous oppose à un joueur géré par la console. La représentation du terrain

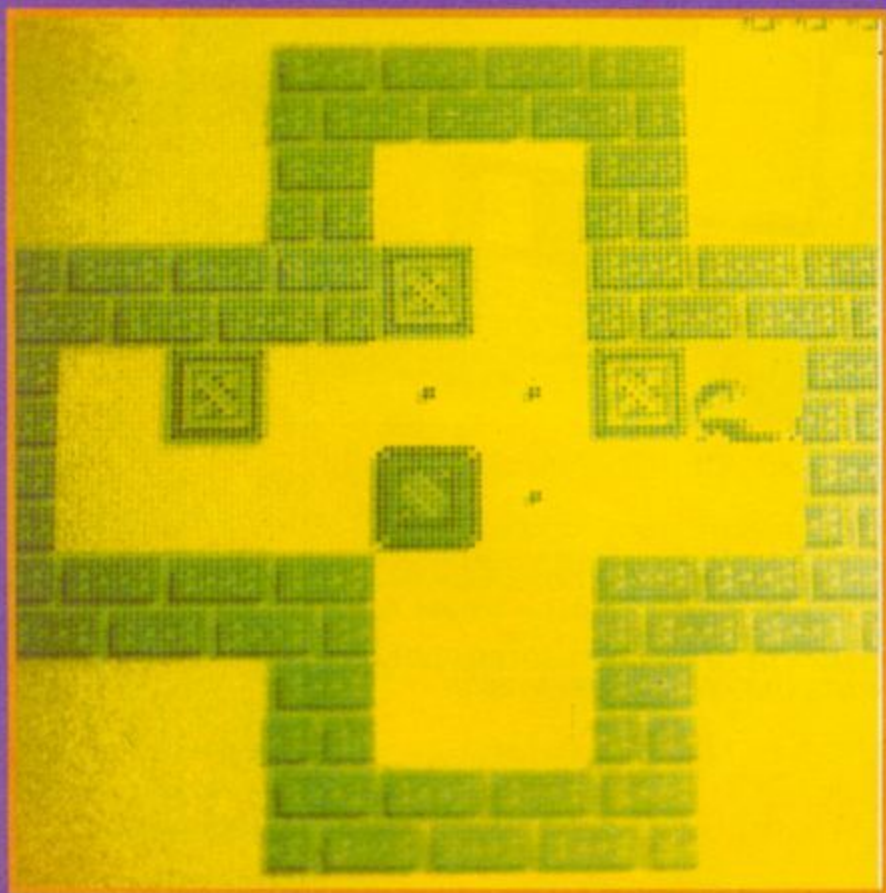
façon "retransmission télévisée" exploite parfaitement la grande taille de l'écran LCD. Malheureusement, cette cartouche pêche par sa jouabilité précaire et le manque de lisibilité, dès lors que les deux joueurs se déplacent sur le terrain. Il est quasi indispensable d'augmenter fortement le contraste de l'écran pour ne pas être gêné par le clignotement intempestif des sprites.

Si la panoplie des coups possibles semblent aussi complète que sur le tennis de la Game Boy, il est clair que le programmeur du jeu ne s'est pas souvent essayé sur un véritable terrain de tennis. Coups droits, passings et revers générés par le bouton A ne donnent que rarement l'effet escompté ; le bouton B étant utilisé pour des balles en cloche.

Enfin, les changements rapides de direction dans les diagonales ne sont pas facilités par les boutons de direction comme souligné précédemment.

### ALIEN

Si la jaquette du jeu semble signifier une vague inspiration d'un R-Type bien connu, cette cartouche tient plus de l'antique Scramble que du titre converti avec succès sur la Game Boy. Il s'agit là d'un shoot-them-up à scrolling horizontal, qui ne peut soutenir



Carrier est une bonne copie de Boxxle sur GB.





# VISION COURAGEUX

la comparaison avec le plus mauvais jeu du genre sur la portable de Nintendo. Là encore, il faudra augmenter le contraste pour faire semblant d'oublier le clignotement des décors défilant au bas de l'écran. Cela dit, à vous de vous faufiler au travers des vagues d'aliens en lasérisant à tout va pour récupérer bonus et anihiler monstres de fin de niveau.

## CARRIER

Ah, voilà un jeu qui nous a moins déçus. Ici, il s'agit de pousser des caisses à travers un labyrinthe pour les entreposer en ordre dans un coin du dédale. Ce type de jeu ne nécessitant pas de prouesses d'animations de la part de la machine, il devient carrément agréable à jouer grâce à son grand écran.

C'est, à notre avis, avec ce type de jeu que la Supervision a une chance de séduire un certain public. Ces jeux où réflexion prime sur action.

Après avoir passé en revue tous les jeux mis à notre disposition, il ressort clairement que la Supervision ne dispose pas des caractéristiques particulières qui ont fait le succès de la Game Boy. Ou bien les programmeurs ont très mal exploité la machine ou la Supervision ne disposera jamais, par exemple, d'un scrolling d'écran fluide et sans clignotements, d'une gestion des sprites sensible et de tous ces artifices de programmation qui permettent, sur la portable de Nintendo, des animations dignes des consoles de salon.

Côté sonore, aucune musique ne soutenait la comparaison avec les somptueuses compositions qui sont légion sur la Game Boy...

En fait, il est clair que le développement de la Supervision n'a pas bénéficié de l'investissement nécessaire pour rivaliser avec la Game Boy. Les prix des cartouches, de 99 à 149 F, sont cependant bien inférieurs à ceux de la concurrence.

Mais ne regretterez-vous pas cette économie, lorsque vous verrez votre collègue, votre copain de classe, votre petit(e) ami(e), votre partenaire de double au tennis, votre frère (rayez les mentions inutiles) s'amuser avec sa Game Boy? Cette dernière offrant de plus la possibilité à plusieurs joueurs de relier leur console pour des parties endiablées en duo...

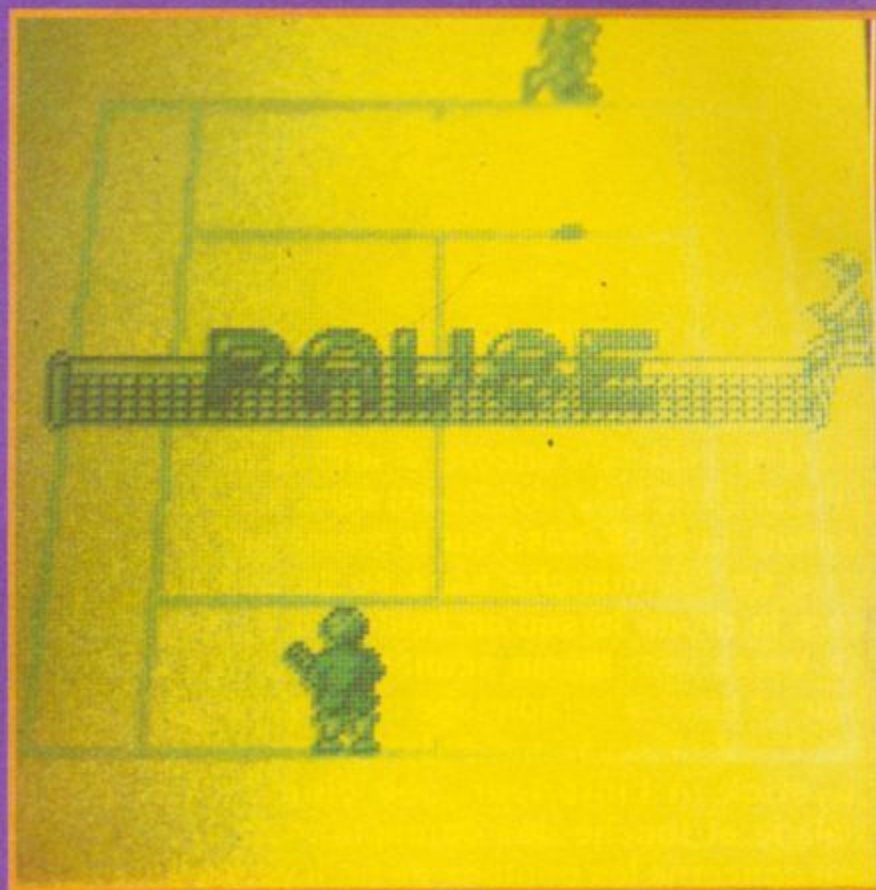
Alors, à 349 F, la Supervision d'AudioSonic représente-t-elle un bon investissement tant pour le passionné de jeux ne voulant jamais se séparer de sa console portable que pour le joueur désireux de passer agréablement ses fréquents trajets en train?

Si vous avez mis deux mois pour économiser 349 F, attendez deux mois supplémentaires, vous disposerez alors de 698 F; de quoi vous offrir la Game Boy de Nintendo qui, à notre avis, offre à long terme un bien meilleur rapport qualité/prix tant par sa vaste diffusion que par la profusion de titres de qualité développés par les éditeurs

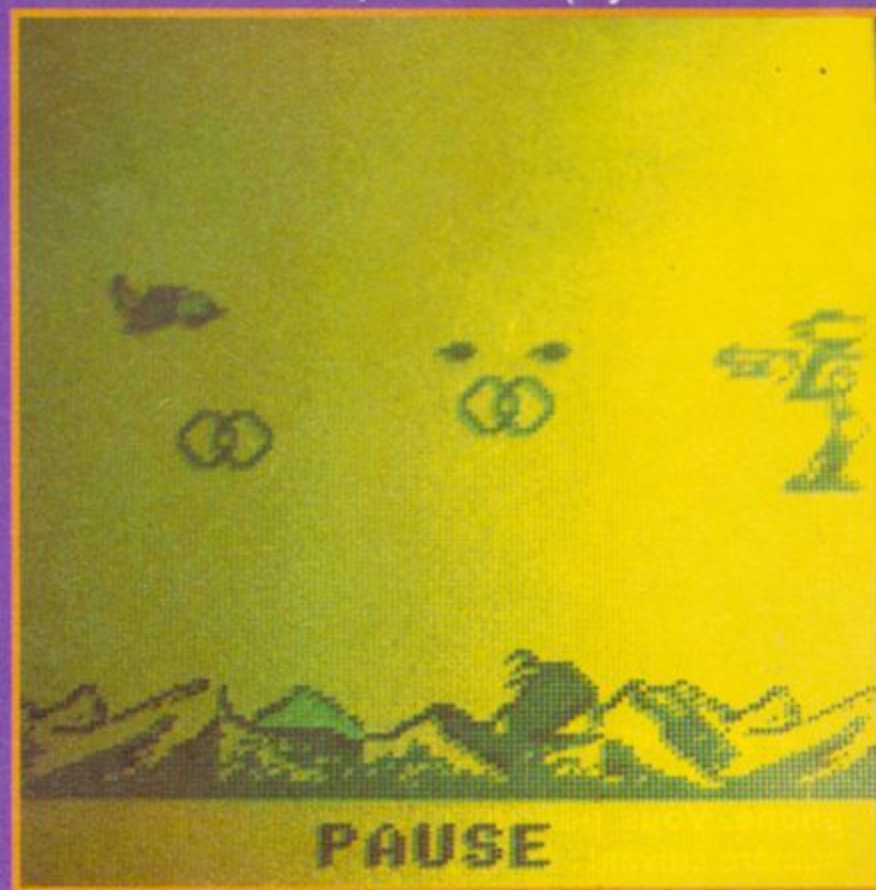
de tous les continents.

Toutefois, avec des cartouches de 99 à 149 F, un joueur occasionnel (et seulement celui-là), qui ne collectionne pas les jeux, trouvera avec quelques bons jeux de réflexion ou de patience le moyen de tuer le temps en attendant que son bain coule; c'est aussi une idée de cadeau pour un séjour à l'hôpital... Un loisir d'occasion pour une somme bien inférieure à 1 000 F.

## NEWS



*Tennis Pro 92, un tennis à la jouabilité douteuse.*



*Allen, le dernier shoot-them-up de la Supervision.*

La ressemblance avec la Game Boy est frappante mais...



# NEWS

## ET UN NOUVEAU JOYSTICK, UN!

Le Super Stick, distribué par Guillemot, est un joystick au mercure. Ce n'est pas très nouveau en soi : nous vous avons déjà parlé du Game Handler, il y a deux mois dans nos colonnes, malheureusement il n'est pas encore distribué en France. Les plus anciens se souviennent sans aucun doute également du Stick, basé sur le même principe. Il s'agit d'un simple manche sans socle que l'on penche vers la droite lorsqu'on veut aller à droite et lycée de Versailles. Même scénario pour les directions haut et bas : le personnage que l'on dirige monte ou descend selon le sens dans lequel on incline le joystick. A l'intérieur, une bille de mercure se balade et touche des contacts métalliques. En ce qui concerne les boutons de tir, il y en a un peu partout sur le manche : trois ou quatre pour le pouce, un pour l'index et parfois un pour l'annulaire ! Dans la pratique, les modèles que nous avons testés sur NES et SMS ne nous ont franchement pas convaincus : certaines cartouches, comme les courses de voitures, sont carrément injouables... Le Game Handler nous avait semblé bien plus précis. A considérer donc comme un gadget qu'on essaiera chez un copain (!) ou dans un magasin mais que l'on se gardera bien d'acheter.



## NOUVEAU TELEPHONE CHEZ SEGA

Sega vient de déménager. Par conséquent, le maître des lieux, Maître Sega, a changé de téléphone. Vous pourrez désormais le joindre au numéro suivant : 47 79 23 45.

## ET UN NOUVEAU JOYSTICK, DEUXIEME!



Komelec, le spécialiste du câble en tout genre, se diversifie. Il se met à importer depuis peu des produits qu'il ne fabrique pas lui-même mais qu'il trouve intéressant à mettre sur le marché français. Parmi ceux-ci, nous avons découvert un joystick à infra-rouge (sans fil) qui a la particularité de pouvoir se brancher sur plusieurs consoles, le Challenger Stick. Fourni d'origine avec un connecteur au "standard Atari" (appelé comme cela depuis que la plupart des micro-ordinateurs ont repris la norme utilisée sur la console VCS d'Atari, il y a plus de dix ans), c'est-à-dire celui que l'on retrouve sur les Sega Master System et Megadrive, il est également possible de le brancher sur des consoles de type Nintendo ou PC Engine moyennant un adaptateur. Des switches (il s'agit d'une sorte de cavaliers métalliques que l'on déplace) permettent d'indiquer au Challenger Stick le type de console utilisé. Une bonne idée pour ceux qui disposent de plusieurs consoles ou micros. Prix : 300 F environ.

## UNE SALLE D'ARCADE A FAIRE REVER

Il existe une salle à Londres extrêmement bien équipée en bornes d'arcade. On y découvre tout d'abord deux R-360 de Sega, un G Loc qui tourne sur lui-même. Lorsque l'on fait un looping, on part réellement en arrière comme si on était aux commandes d'un véritable avion. Il s'agit d'une sphère qui se meut selon trois axes. Bien évidemment, le pilote est solidement arrimé à la cabine grâce à un harnais de sécurité. Pour les



chanceux Parisiens, sachez qu'il y a un G Loc à votre disposition sur le boulevard Sébastopol, au croisement de la rue de Rivoli. Parmi les autres machines exposées dans cette salle londonienne, on trouve également des applications en réalité virtuelle : courses automobiles (on tourne la tête à droite et on voit le décor situé à droite de la voiture), simulation aérienne (avion ou hélicoptère) ou encore bataille à l'épée dans l'espace. Enfin, vous n'êtes pas sans savoir qu'il existe des Neo Geo en bornes d'arcade : le choix du jeu se fait parmi six disponibles et le reste se passe exactement comme avec une Neo Geo de maison. Eh bien désormais, la Super Famicom est en borne d'arcade, baptisée Nintendo Super System. Trois jeux sont disponibles : Super Tennis, Super Mario World et F Zero. Les joypads, revus pour l'occasion, disposent du même nombre de boutons, mais en plus gros. Cela permet à ceux qui n'ont pas encore craqué d'essayer trois des meilleurs jeux qui existent sur cette console avant de passer à l'acte d'achat ou de frimer devant les copains lorsqu'on s'est déjà fait les 96 mondes de Super Mario World à la maison... Une bien belle initiative comme on aimerait en voir plus souvent.





# SPECIAL VACANCES

## 10 Super Nintendo 10 Megadrive + Sonic à gagner\* chez Micromania

Un espace 100% consoles  
ouvert pendant tout l'été

**MICROMANIA - 70, Champs-Élysées**  
Tél. 45 62 76 18 - Mo George V - RER Ch. de Gaulle-Etoile



**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**

Niveau 1 . Face sortie Métro  
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

**NOUVEAU**



**MICROMANIA LES 3 MOULINS**

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90



**MICROMANIA NICE**

Centre Commercial Nice-Etoile  
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14



**MICROMANIA ROSNY 2**

Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07



**MICROMANIA VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91



**MICROMANIA LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps .  
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs  
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78



**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**

Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av.  
des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13



**PRINTEMPS HAUSSMANN**

64, boulevard Haussmann  
3ème étage . Rayon Jouet  
M° Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Logiciels pour  
micro-  
ordinateurs  
uniquement.  
Mégacarte  
non utilisable

\* Pour  
**GAGNER**  
**1 Megadrive**  
ou  
**1 Super Nintendo**  
remplissez le bon ci-dessous  
et déposez-le dans l'urne à  
votre disposition dans tous  
les magasins MICROMANIA  
(tirage en juillet)



# MICROMANIA



## Le cadeau de l'été !

## La Casquette MICROMANIA GRATUITE\*\* pour 300€ d'achats

\*\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention: Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonnez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00  
Attention Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

CO 7	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 28 F		
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		
Total à payer =		F

Nom.....  
Adresse.....  
Code postal..... Ville..... Tél.....

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN  
DIRECT SUR MINTEL  
3615 MICROMANIA**

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 25 F) pour frais de remboursement

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo ☐ NES

N° de membre (facultatif) .....





**La CONSOLE MEGADRIVE**  
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

**1290F**

VERSIONS FRANÇAISES  
OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR



**LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F**  
(avec 1 manette de jeu)

**3615 MICROMANIA DES JEUX DÉMENTES !!**



## SPECIAL VACANCES

Des Hits déments à des prix déments



**Donald Duck / Q.S. 399F**



**Robocod 399F**



**Rolling Thunder n°2 399F**

J. Buster Boxing	295F	249F
World Cup Italia	295F	249F
Ghouls'n Ghost	475F	249F
Decapattack	295F	249F
Golden Axe	475F	399F
Mercs	475F	399F



**Wings of War 349F**

## MICROMANIA



**Krusty's Fun House**



**Terminator**



**Olympic Gold**



**D.R. Robinson Supr. Court**



**Lakers VS Bulls**



**Kid Chameleon 395F**



**Wonderboy in Monter. 475F**



**Two Crudes Dudes 449F**



**Desert Strike 499F**

### LES HITS MEGADRIVE

**Suite**

John Madden n°2	449F	Toki (Plateforme)	425F
Street of Rage	449F	Gynoug (Shoot'em up)	395F
EA Hockey	449F	Rings of power (Aventure)	499F
Marble Madness	449F	Carmen San Diego (Enquête)	499F
Turbo Out Run	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Mario Lemieux Hockey	395F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Jordan VS Birds	449F	Immortal (Action)	449F
Devilish (Arcade)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Wrestler War (Sim. Catch)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Populous (Stratégie)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	F22 Interceptor	449F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Out Run (Course Auto)	475F

**La Manette seule 145F 99F**

## SPECIAL VACANCES

**Le Remote Controller + la Manette** 295F 199F

Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

### ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR PRISE PERITEL	175F

### MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

**99F ou GRATUITE**

**LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4**  
Les 25 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo !!!



**Manette Pro 2 125 F**  
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT GENIAL !





**Adaptateur Cartouche  
MASTER SYSTEM GAMEGEAR**  
Utilisez tous les jeux Sega Master  
System sur votre console Gamegear

**175F 99F**

# La GAMEGEAR

**+ le jeu Sonic  
+ adaptateur secteur  
+ la banane  
+ la sacoche Micromania gratuite**

**1290F**

## SPECIAL VACANCES

**LE WIDE MASTER**  
Agrandit l'écran de votre Gamegear

**PROMOTIONS  
SPECIAL  
VACANCES**



**145F 99F**



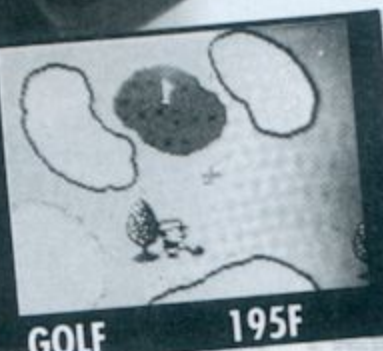
**NOUVEAU**



WONDERBOY 195F



SPACE HARRIER 175F



GOLF 195F

**TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR HITS A VENIR - HITS A VENIR**



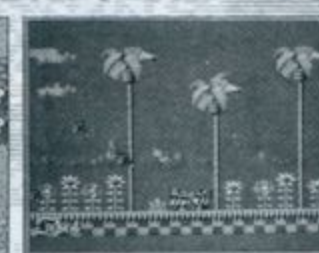
Golden Axe 245F



Chessmaster 245F



Crystal Warriors 325F



Sonic Hedgehog 245F



Donald Duck 245F



D.R. Robinsons Supr. Court



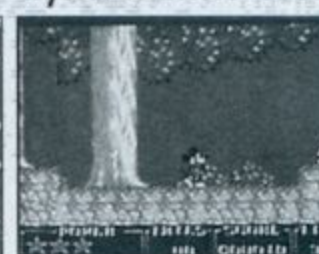
Olympic Gold



Ninja Gaiden 245F



Joe Montana 245F



Mickey Mouse 245F



Super Monaco GP 215F



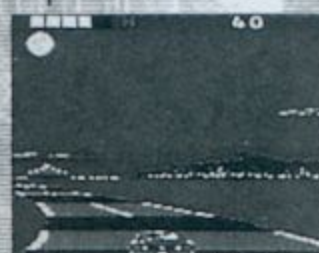
Shinobi 245F



Spiderman



Princess of Persia



Out Run 245F



Fantasy Zone 245F



Halley wars 245F



Slider 245F



G Loc 245F



Wimbledon Tennis



Senna Grand Prix

## La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



**A paraître**

MS Pacman  
Shadow of the Beast  
Darius 2  
EUFA 92  
Back to Future 3

Ninja Gaiden  
Olympic Gold  
Air Rescue  
Predator 2  
Senna Grand Prix

Wonderboy in  
Monsterworld  
Chuck Rock  
Marble Madness

### TOP 20 SEGA

Astérix	395F
Sonic Hedgehog	395F
Donald Duck	395F
Wimbledon Tennis	365F
Sagaia	365F
Super Kick Off	345F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	365F
Moonwalker	395F
Heavy Weight Champ.	325F
Mercs	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Golden Axe Warrior	365F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Klax	395F

### OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Enduro Racer	149F
Fantasy Zone 1	149F
Global Defense	149F
Hang on	149F
Ninja	99F
Secret Command	149F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	149F
Transbot	149F
World Grand Prix	99F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd	
+ Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL PAD SEGA	99F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
CABLE PERITEL	175F

**PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR  
SEGA MASTER SYSTEM**

**En juillet/août votre émission préférée  
Epasse sur FR3 tous les jours du lundi au  
vendredi vers 13h30.**

**SPECIAL VACANCES**





# SPECIAL VACANCES

**LIGHT MASTER**

175F  
**99F**

Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



**GAME KEEPER**

175F  
**99F**

En tissu plastifié pour transporter partout votre Game Boy et ses accessoires



**3615 MICROMANIA  
UNE GAME BOY  
A GAGNER CHAQUE  
SEMAINE !!**

**CHEZ  
MICROMANIA  
+ DE 100  
TITRES  
DISPONIBLES  
A PARTIR DE  
195F**



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD

**OFFRE SPECIALE  
MICROMANIA**



**La Console Gameboy**

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE  
+ Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

## Les HITS (suite)

F1 Race	289F	Navy Seals	269F	Radar Mission	229F
Bubble Bobble	249F	Nemesis	269F	Revenge of Gator	225F
Ghostbusters 2	269F	Othello	229F	Snoopy's Magic World	249F
Skate or Die	269F	Hyperload Runner	195F	Solomon's Club	269F
Amazing Spiderman	229F	Dyna Blaster	229F	Wizards and Warriors	229F
Boulder Dash	229F	Football International	249F	Bubble Ghost	249F
Boxxle	249F	Fortified Zone	269F	Soccer	269F
Burai Fighter	229F	Kung Fu Master	229F	Golf	229F
R Type	229F	Qix	229F	Princesse Blobette	229F

**En juillet/août, votre émission  
préférée passe sur FR3 tous  
les jours du lundi au vendredi  
vers 13h30.**



**SPECIAL VACANCES**



HOOK



TERMINATOR 2



ADVENTURE ISLAND

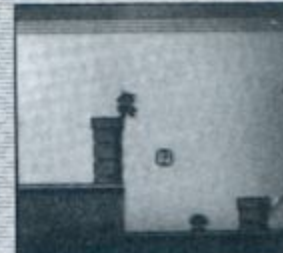


MEGAMAN

## Les HITS sur GAME BOY



Simpson's 269F



Super Marioland 229F



Blades of Steel 269F



Duck Tales 289F



Gremlins 2 269F



Double Dragon 2 269F



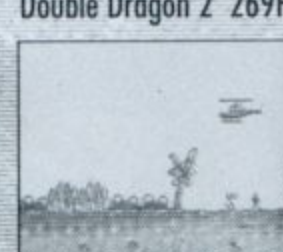
WWF Superstars 269F



Turtles Ninja TMHT 269F



Bugs Bunny 249F



Choplifter 2 269F



Burger Time De Luxe 249F



Gauntlet 2 289F



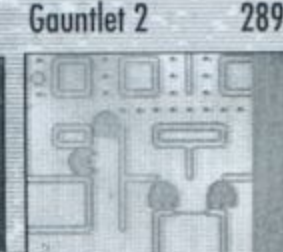
Home Alone 269F



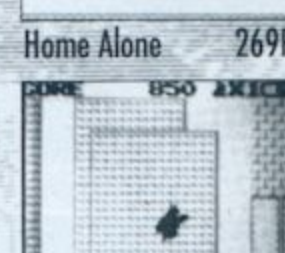
Marble Madness 289F



Hunt for Red Oct. 269F



Pacman 249F



Batman 269F



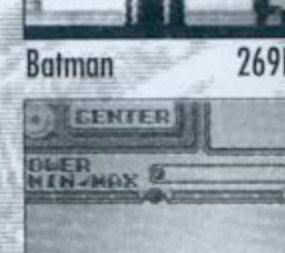
Samurai Advent. 229F



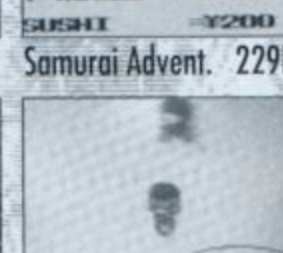
Q Bert 269F



Sneaky Snakes 269F



Side Pocket 229F



Soccer 269F



Kid Icarus 229F



Metroid 229F



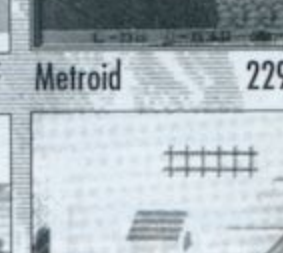
RC Pro Am 229F



Ninten. World Cup 229F



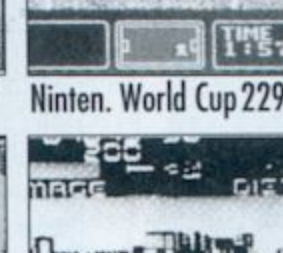
Robocop 269F



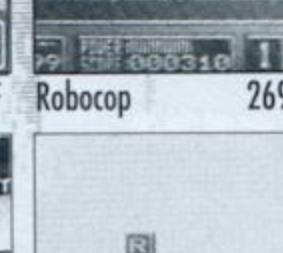
Paperboy 249F



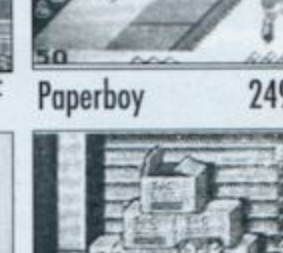
Castlevania 249F



Chase HQ 249F



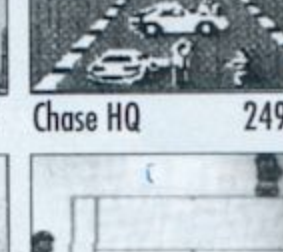
Motocross Maniacs 195F



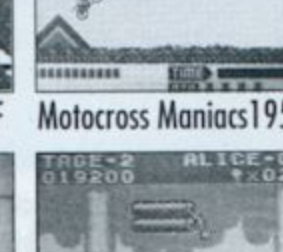
Double Dragon 229F



Gargoyle's Quest 229F



Tennis 229F



Ballon Kid 229F



Dr Mario 229F



# La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes  
+ Super Mario 4

Version française officielle  
garantie par le constructeur

1290<sup>F</sup>

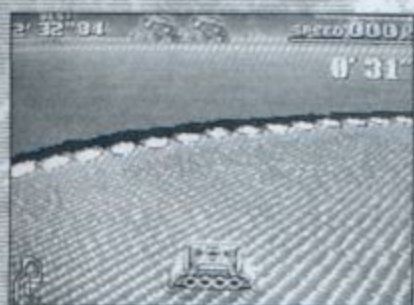
Super Mario 4

# MICROMANIA

Le cadeau de l'été !

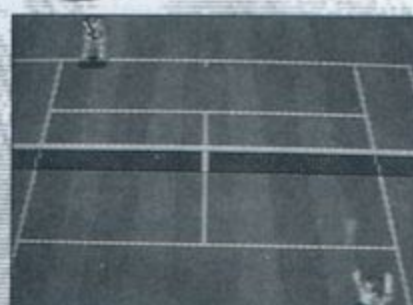
La Casquette  
**MICROMANIA**  
**GRATUITE\*** pour  
**300<sup>F</sup> d'achats**

\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles



F Zéro

449F



Super Tennis

449F



Super Soccer

449F



Super R Type

449F



A venir

Castlevania 4 (Plateforme)  
Combattez avec votre fouet  
les monstres terrifiants sur  
14 niveaux.



A venir

Sim City (Stratégie)  
Elisez-vous maire et guidez  
votre ville sur le chemin de  
la prospérité.



A venir

Gradius 3 (Shoot'em up)  
A bord de votre vaisseau  
vous devrez contrer les Aliens  
venus d'autres galaxies.



A venir

Zelda 3 (Aventure)  
Endossez l'armure de Link  
et entreprenez l'aventure la  
plus fantastique qui soit.

## CONSOLE N.E.S + Super Mario + 2 Manettes de jeu



690<sup>F</sup>

### MANETTES

MANETTE NES ADVENTAGE	395F
MANETTE MAX	295F
MANETTE DOUBLE PLAYER	489F

### LES HITS

Rescue Rangers (TIC ET TAC)	449F	Snake's Revenge	389F
Bugs Bunny Birthday	449F	Track & Field 2	389F
Simpsons	389F	TMHT 2 (Turtle Ninja 2)	549F
Super Mario Bros 3	449F	Little Nemo	389F
Super Mario Bros 2	389F	Tetris	349F
Jack. Chan Action Kung	449F		

Adventure of Lolo 2	349F	Faxanadu	389F	New Zealand Story	449F
Battle of Olympus	389F	Fester's Quest	185F	Punch Out	349F
Batman	449F	Ghostbusters 2	389F	Road Fighter	289F
Blaster Master	349F	Goal	449F	Rad Racer	389F
Captain Planet	449F	Godzilla	389F	Solstice	389F
Days of Thunder	449F	Gremlins 2	489F	Star Wars	489F
Donkey Kong Classics	195F	Hunt for Red October	449F	Top Gun 2nd Mission	449F
Double Dragon 2	449F	Kung Fu	289F	Totally Rad	449F
Double Dragon 3	449F	Legend of Zelda	389F	World Cup	389F
DR Mario	349F	Lunar Pool	349F	Zelda 2 (Adventure of Link)	389F
Dragon's Lair	449F	Maniac Mansion	549F		
Dragonball	349F	Megaman 2	489F		
Duck Tales	449F	Metroid	185F		

### LES NOUVEAUTES

North and South	449F
Crack Out	349F
Hook	449F
Hyper Soccer	389F
For Player tennis	389F

### A PARAITRE

Adventure Island 2	Terminator 2
Deja Vu	Battletoads
Immortal	Megaman 3
NES Open Golf	Robocop 2
Paperboy 2	



# ZOOM

**L**oin du sang et des jeux guerriers, loin des monstres préhistoriques ou galactiques, et loin des énigmes ardues des logiciels d'aventure, les jeux de réflexion offrent pourtant des challenges passionnants pouvant retenir de longues heures les joueurs devant leur écran. Dans les débuts de l'informatique familiale, les programmeurs se sont attachés à transposer sur micro les jeux de plateau les plus renommés : échecs en premier chef, Othello, Backgammon, dames et autres. Puis, prenant conscience de la souplesse de l'outil dont ils disposaient, ils ont imaginé des programmes originaux, faisant souvent intervenir le facteur action. Tetris en est l'exemple type et l'on connaît le succès qu'il a rencontré. Toutes les consoles du marché, de salon ou portable, ont été passées en revue, mais certaines (la Neo Geo, par exemple) n'apparaissent pas dans ce dossier, leur logithèque n'offrant rien dans le domaine qui nous intéresse. A chaque fois, nous avons proposé le ou parfois les programmes les plus marquants. Il est à noter que la majorité sont des conversions de jeux micro mais certaines créations consoles ne démeritent pas, loin de là.

# VOUS JOUIEZ REFLECHISSEZ M

## COLUMNS

SEGA MASTER SYSTEM

**S**i l'offre en matière de jeux de réflexion sur Master System n'est guère abondante, cette console dispose cependant d'un remarquable titre déjà fort ancien, à savoir Columns. Le principe de jeu, comme la plupart des grands succès, est d'une extrême simplicité et s'apparente un peu à celui de Tetris. Des blocs tricolores tombent un à un du haut de l'écran. Le but consiste à réaliser des lignes de trois éléments au minimum de même couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Pour cela, vous pouvez déplacer latéralement un bloc au cours de sa chute et, surtout, permuter les couleurs qui le constituent. Bien évidemment, à mesure des niveaux, la chute des blocs s'accélère, compliquant d'autant le challenge. Le jeu, déjà prenant en solitaire, devient totalement passionnant à deux. Les deux joueurs jouent simultanément sur un demi-écran. Chacun peut compliquer le challenge de son adversaire s'il parvient à constituer plus d'une ligne à la fois. La réalisation, si elle ne brille pas graphiquement, reste excellente. La jouabilité est parfaite, tant en mode solitaire qu'en challenge deux joueurs. Les options de départ sont assez complètes et permettent à chacun d'y trouver son compte. Une cartouche qui n'a pas pris une ride, malgré les années.



## PUZZNIC

PC ENGINE HUCARD



**T**rès à l'aise dans l'action, la PC Engine l'est moins dans le domaine des jeux de réflexion, tout en offrant cependant plusieurs titres intéressants. Nous avons retenu Puzznic, paru il y a bien longtemps et disponible aussi sur d'autres consoles et micros. Il s'agit cette fois d'un véritable jeu de réflexion. Le facteur temps a son importance, chaque tableau devant être réalisé en temps limité. De même, le jeu peut exiger une certaine synchronisation dans les tableaux supérieurs. Le but du jeu : faire glisser des pièces pour les assortir et les faire ainsi disparaître. Si cet assemblage est facile pour les paires, il en est tout autrement des triplés où les trois pièces doivent disparaître en même temps pour qu'aucune ne vous reste sur les bras. Pour compliquer le tout, cet assemblage est pris en compte non seulement sur des pièces immobilisées mais aussi sur des pièces en mouvement. Ainsi la chute d'une pièce provoque-t-elle la disparition du couple si elle passe à proximité de sa "compagne" au cours de sa descente, vous obligeant à recommencer le tableau s'il s'agissait d'un triplet (le dernier élément ne pouvant plus trouver d'élément jumeau). La progression de difficulté est remarquablement menée. Les premiers niveaux sont vraiment très faciles mais, assez vite, le challenge se complique de différentes façons : multiplication des triplés et, surtout, obstacles diversifiés. Le système de code évite fort heureusement de toujours reprendre le jeu au début. L'ergonomie est excellente, la manipulation des blocs s'effectuant de manière très naturelle. Un excellent casse-tête qui saura vous passionner de longues heures durant.

## POPILS

GAME GEAR

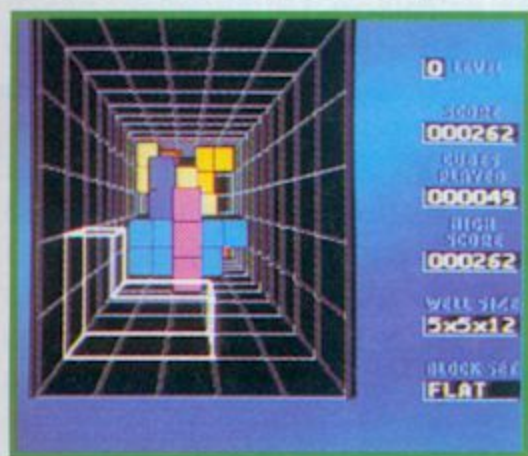
**L**a ludothèque de la Game Gear est assez réduite dans le domaine des jeux de réflexion purs ou mêlés d'action. Elle dispose cependant de Chess Master (voir rubrique Game Boy) et d'un petit bijou, Popils, nommé d'ailleurs aux Tilt d'or 92. Ce



# EH BIEN MAINTENANT !

## BLOCK OUT MEGADRIVE

**E**n dépit de son succès et de la logithèque importante dont elle dispose, la Megadrive offre un choix somme toute limité dans ce domaine. Notre sélectionné, Block Out, n'en est pas moins d'un excellent niveau. Il s'agit d'une sorte de Tetris traité en mode 3D. A titre d'anecdote, signalons que cette adaptation ne doit rien au génial Russe, auteur de l'original. Celui-ci a en effet créé sa propre adaptation 3D de Tetris, Welltris, sublime mais moins connue que le programme dont nous parlons. Tout comme



dans Tetris, des blocs de formes irrégulières tombent vers le bas de l'écran. Le but est ici de constituer non une ligne mais un "étage" ininterrompu. Pour cela, vous pourrez positionner votre pièce librement et, surtout, la faire pivoter dans tous les sens. L'ergonomie reste exemplaire pour ce type de jeu, assez difficile à traiter. L'impression de relief et de profondeur est parfaite-

ment rendue et le "rainurage" des parois facilite grandement le positionnement des pièces. L'adoption d'une couleur spécifique pour chaque "étage du sol" permet de mieux juger des trous et de leur profondeur. La réponse au joystick est parfaite, ce qui est capital dans ce type de jeu. Block Out prend son intérêt maximal dans le jeu à deux, où les adversaires s'affrontent simultanément sur un demi-écran, sans le moindre problème d'ergonomie. Chaque étage complété induit une élévation correspondante de deux étages chez votre adversaire, ce qui ne manque pas de pimenter le challenge. Les options de départ, d'une grande richesse, permettent de configurer finement le jeu. Un logiciel prenant, surtout à deux.

jeu de puzzle original vous met dans la peau d'un héros qui doit délivrer sa fiancée. Pour cela, vous devrez casser certains éléments du décor: briques, dômes rouges, etc. A chaque destruction, la colonne constituée par les éléments sous-jacents descend d'une case. Vous devrez aussi contourner les différents pièges et,



éventuellement, éviter ou assommer les diverses créatures qui se mettent de la partie à plus haut niveau. Chaque tableau doit souvent être mûrement réfléchi (le temps n'est ici nullement limité) avant de commencer, car certaines actions négatives ne pourront pas être rattrapées.

La progression de difficulté est très satisfaisante, tout comme la qualité de la réalisation: graphismes et animations sont mignons et la musique se révèle agréable. La recherche du meilleur trajet pour un même niveau (le nombre des actions est comptabilisé) et l'éditeur de tableaux prolongent encore la durée de vie de cette cartouche déjà riche de cent tableaux.

Un excellent jeu de casse-tête.

# GAME'S

Le plus  
grand  
choix de jeux

## PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

## VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

## ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

## LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

## CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21



# ZOOM



## Dr MARIO • KICKLE CUBICLE

NES

**D**eux titres ont retenu tout particulièrement notre attention, sans que nous ayons pu les départager. Dr. Mario, Tilt d'or 92, n'est plus à présenter. Ce jeu, qui tire son inspiration à la fois de Tetris et de Columns, possède une richesse et une originalité propres. Il s'agit de nettoyer chaque tableau de ses virus. Pour cela, vous devrez constituer une ligne horizontale ou verticale de quatre éléments de même couleur (virus compris) à l'aide des gélules bicolores qui tombent du haut de l'écran. La réalisation est parfaite, combinant une excellente lisibilité, des animations complémentaires nombreuses et une bonne musique d'accompagnement. Le jeu à deux est encore plus génial. Les deux joueurs jouent simultanément sur un même écran scindé en deux, le contrôle ne s'en ressentant nullement. La création de plusieurs lignes simultanées envoie à l'adversaire quelques gélules dont il se serait bien passé. Un grand jeu d'action/réflexion.

Kickle Cubicle est aussi une réussite mais dans un domaine bien différent. Il s'agit d'un jeu de puzzle contenant toutefois une part d'action. Dans chaque tableau, vous devez récupérer les trois sacs magiques qui vous donneront accès au niveau supérieur. Mais pour les atteindre, vous devrez faire preuve de jugeote et construire un pont avec les moyens du bord. A mesure de votre progression, les dangers se multiplient, compliquant sérieusement le challenge.

Outre les difficultés du trajet, vous devrez compter avec les canons, les bombes incendiaires, les clowns tueurs, les pingouins roses et bien d'autres calamités. La réalisation est agréable mais les options continues limitent la durée de vie du programme. Kickle Cubicle n'en demeure pas moins prenant et vous fera passer d'excellents moments.



## SPLASH LAKE

PC Engine CD-ROM

**B**ien que souvent sous-exploité, le support CD-ROM enrichit la logithèque de la PC Engine. Aussi avons-nous choisi un titre spécifique à ce support. Splash Lake, sous des dehors de jeu d'action, cache un jeu de réflexion absolument passionnant dans la lignée de Bombuzal. Le thème est le suivant: vous incarnez une poule qui se déplace sur une série de pontons. Cette poule est poursuivie par différentes créatures, plus ou moins vives et intelligentes. Votre moyen de défense



consiste à piquer certaines dalles du ponton de manière à l'effondrer (une zone du ponton s'écroule dès qu'elle n'est plus reliée à aucun pilier de soutien). Les créatures qui se trouvaient sur cette zone vont alors tomber à l'eau et se noyer. Mais attention, vous-même ne savez pas nager et il faudra donc vous garder de tomber aussi. La progression de difficulté est bien menée, avec un tableau spécial tous les dix niveaux, contenant souvent une créature coriace (par exemple, la chenille qui peut se raccrocher à la terre ferme par un seul segment). La réalisation est très agréable, avec quelques intermédiaires animés et des musiques longues et variées. L'ergonomie est bonne mais aurait pu être améliorée pour les sauts. En revanche, le système de code judicieux trouve ici toute sa raison. Un excellent programme, même s'il ne tire pas parti de toutes les possibilités du support.

## LEMMINGS

SUPER FAMICOM



**L**a Super Famicom ne brille guère dans le domaine des jeux de réflexion, sa jeunesse n'expliquant pas tout. Mais ceux qui désirent se décrocher les neurones pourront se tourner vers un excellent titre, Lemmings.

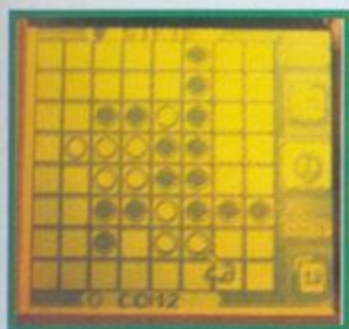
On ne présente plus ces petits rongeurs qui, victimes du mal de vivre, se précipitent vers le premier gouffre venu. Vous devrez les sauver en temps réel, utilisant au mieux les capacités qui sont mises à votre disposition: bloqueur, grimpeur, parachutiste, creuseur (dans le sens horizontal, vertical ou en diagonale), constructeur de pont ou encore bombe vivante. Chaque tableau recèle son lot de difficultés, la progression étant superbement menée.

Le jeu, passionnant en solitaire, devient carrément dément à deux, chacun jouant sur un demi-écran sans que la jouabilité n'en souffre. La réalisation est excellente avec, en particulier, un usage parfait des boutons du joystick aboutissant à un contrôle encore plus agréable qu'à la souris (ce qui n'est pas un mince exploit!). Une cartouche incontournable.



# CHESS MASTER • OTHELLO

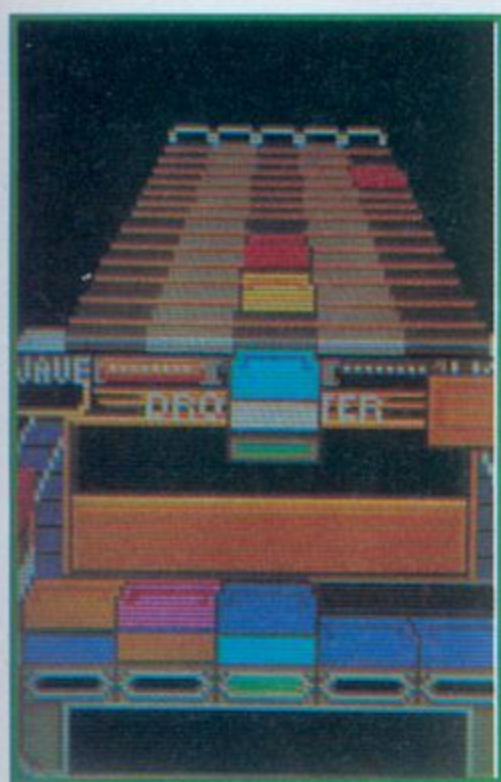
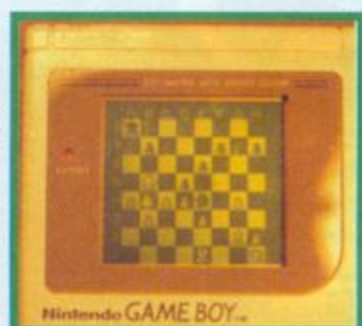
GAME BOY



Cette petite console portable est riche de nombreux titres de qualité. Nous avons sélectionné pour vous deux adaptations de jeux de plateau classiques. Chess Master est une version dédiée issue de la gamme des logiciels micro (dont le grand frère Chess Master 3000 est actuellement indétrôné). La cartouche est étonnante de qualité pour un programme disposant de si peu de place mémoire. Les options de configuration (niveau de jeu, mode professeur, retour arrière, résolution de mat, pendules, jeu en aveugle et bien d'autres encore) soulignent la comparaison avec celles d'une puissante version micro. Le niveau de jeu est tout aussi impressionnant. Certes, Chess Master ne tiendra pas plus de quelques instants face à Kasparov, mais il est de taille à affronter avec succès les joueurs débutants ou moyens et même les petits joueurs de club. La réalisation est du même niveau, avec même le recours à la digitalisation vocale en présentation! Le seul reproche concerne l'affichage, trop sombre, qui nécessite une bonne lumière pour être bien lisible. Une superbe cartouche, indispensable à tous les joueurs d'échecs.

Le second programme, Othello, s'il est moins extraordinaire, ne démerite pas pour autant. Cette version du jeu de plateau bien connu vous permet de jouer contre le programme (quatre niveaux de force) ou contre un ami. Dans ce dernier cas, nul besoin de disposer d'une autre console.

Chacun joue en alternance, le programme se chargeant seulement de vérifier la validité des coups. Le contrôle est excellent et la lisibilité parfaite. Seul petit reproche: le programme réfléchit trop longtemps à haut niveau, mais il est parfait pour les joueurs débutants ou occasionnels.



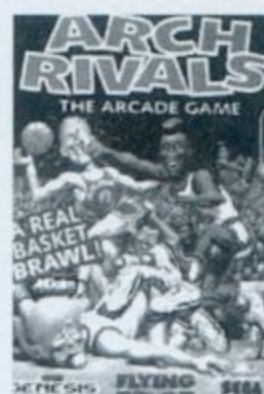
## KLAX

LYNX

En dépit de son âge, Klax reste l'un des meilleurs choix sur cette console. Si le jeu rappelle un peu Columns, il s'en différencie suffisamment pour être original. Un tapis roulant vous apporte des briques de couleurs variées. A vous de les récupérer dans un "godet" (qui peut en contenir plusieurs), pour les redresser ensuite. Le but consiste à réaliser des lignes unicolores de trois éléments au minimum, dans le sens horizontal, vertical ou en diagonale (appelés "klax" et beaucoup plus difficiles à réaliser). L'accès au niveau supérieur passe par la réalisation du

contrat (score ou klax imposés). Au fur et à mesure des niveaux, la vitesse du tapis s'accroît, compliquant sérieusement le jeu. Vous pourrez heureusement disposer de quelques instants supplémentaires en renvoyant une brique sur le tapis. La réalisation est soignée: écran utilisé dans le sens vertical, jeu très lisible, voix digitalisées complémentaires. En revanche, la maniabilité au joystick aurait gagné à être améliorée; malgré cela, le jeu reste prenant.

DOSSIER REALISE PAR JIMMY H.



ARCH RIVALS  
395

## SEGA MEGADRIVE

DESERT STRIKE .....	395
ROBOCOD .....	375
ICE HOCKEY .....	395
DRAGON FURY (DEVIL CRUSH US).....	395
STEEL EMPIRE .....	395
OLYMPIC GOLD .....	425
SLAUGHTER SPORTS .....	449
D ROBINSON BASKET .....	449
ACTION REPLAY PRO .....	495



KRUSTY'S FUN HOUSE  
395

## LES NEWS !

APPELEZ NOUS POUR CONNAITRE  
LES NEWS AU JOUR LE JOUR !

Commandez par tél. (1) 42 94 06 09

Lundi à Samedi 11H-20H

SPLATTERHOUSE II	NC
LEMMINGS	NC
CADASH	NC
SIMPSONS BART VS SPACE	NC
ATOMIC RUNNER	NC
WORLD CLASS LEADERBOARD	NC
TERMINATOR	NC
CHUCK ROCK	NC

ARRIVAGE TOUTES LES 72 H !!!

## PROMO D'ETE

BURNING FORCE	199
SUPER HANG ON	275
ALIEN STORM	299
DECAPPATTACK	275
PHELIOS	190
SUPER VOLLEY	299

## MASTER SYSTEM

SONIC	299
MICKEY	299
MONACO GP	225
DONALD DUCK	NC

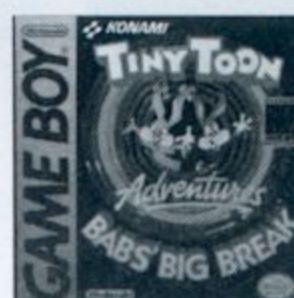
# CHRONOGAMES

## SUPER FAMICOM (US)

PILOT WINGS	449	SMART BALL	475
TOP GEAR (TOP RACER)	449	SUPER BATTLETANK	475
RIVAL TURF (RUSHIN BEAT)	475	GUNFORCE	NC
KRUSTY'S FUN HOUSE	475	OUT OF THIS WORLD	NC
ADDAMS FAMILY	475	ROBOCOP III	NC
WWF WRESTLEMANIA	475	HOOK	NC



BATMAN II 259



TINY TOON 259

## GAME BOY

GAME BOY+TETRIS+SMART BOY 690

PROTECTION SMARTBOY	99
LOUPE ECLAIRANTE	139
HUDSON HAWK	259
HOOK	259
TOP GUN	259
DUCK TALES	259
BUGS BUNNY II	259
ROGER RABBIT	259
TRACK MEET	259
TURN AND BURN	259
THE SIMPSONS	259
MEGAMAN II	259
PRINCE OF PERSIA	259
MISSILE COMMAND	259
ASTEROIDS	259
BEETLEJUICE	259
STAR SAVER	259
MICKEY DANG CHASE	259



TERMINATOR II 259



KICK OFF 259

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A CHRONOGAMES  
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

TITRES	PRIX	NOM.....
.....	.....	PRENOM.....
.....	.....	ADRESSE.....
.....	.....	.....
.....	.....	CODE POSTAL.....
.....	.....	VILLE.....
.....	.....	TEL.....
PORT ET EMBALLAGES	+20F	.....
TOTAL A PAYER	.....	.....
JEUX ENVOYES COUSSIMO	.....	.....

## REGLEMENT :

☐ CHEQUE  
☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F  
☐ CARTE BLEUE :  
 NUMERO : .....  
 DATE EXPIRATION : ...../...../.....  
 SIGNATURE : .....

## JE POSSEDE :

☐ GAMEBOY  
☐ MASTER SYSTEM  
☐ MEGADRIVE  
☐ SUPER NINTENDO  
☐ SUPER FAMICOM  
☐ AUTRES.....

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.  
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.





Nintendo  
SUPER TOUR '92

Nintendo  
SUPER TOUR '92



# BIENTOT SUR UNE PLAGE PRES DE CHEZ VOUS.

Plus de 25 tonnes et 380 chevaux de pur Super Nintendo. C'est le camion du Super Tour 92.

Et il est plein à craquer des toutes dernières consoles Super Nintendo et de Game Boy pour tester votre adresse cet été.

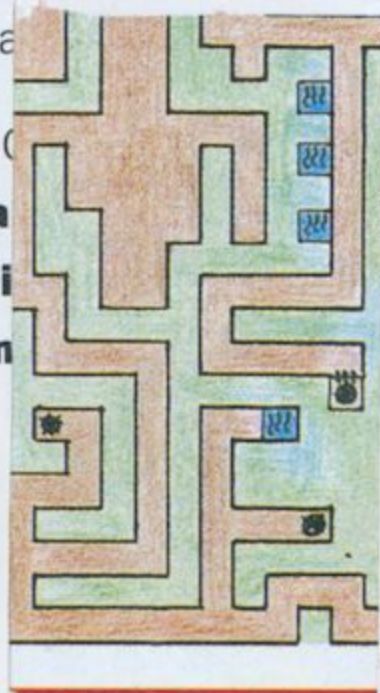
A chaque ville, la NRJ organise une com-

pétition Super Nintendo pour trouver le meilleur joueur.

Alors, ouvrez l'œil pour nous voir arriver sur votre plage. Et tapez le 36 15 Nintendo ou écoutez la station locale NRJ pour avoir plus de détails.

Parce que là où le camion s'arrête, la fête commence.

Juillet: **Nice** 08/09; **Menton** 10/11; **Mandelieu** 12/13/14; **Sète** 16/17; **Canet-Plage** 18/19; **La Grande-Motte** 20/21; **Palavas** 22/23; **Le Tréport** 27/28; **Fort-Mahon** 29/30; **Dieppe** 31.  
Août: **Dieppe** 02/03; **Biscarosse** 06/07; **Cap-Ferret** 08/09; **Andernos** 10/11/12; **Antenne 2** 17/18; **Lacanau** 19/20; **Saint-Brévin-Les-Pins** 22/23; **Brest** 25/26.





# SHINING IN THE DARKNES

## MEGADRIVE

La princesse de Thornwood et son fidèle protecteur, votre père, viennent de se faire enlever par l'in-fâme Dark Sol qui les retient prisonniers dans les oubliettes de son châ-



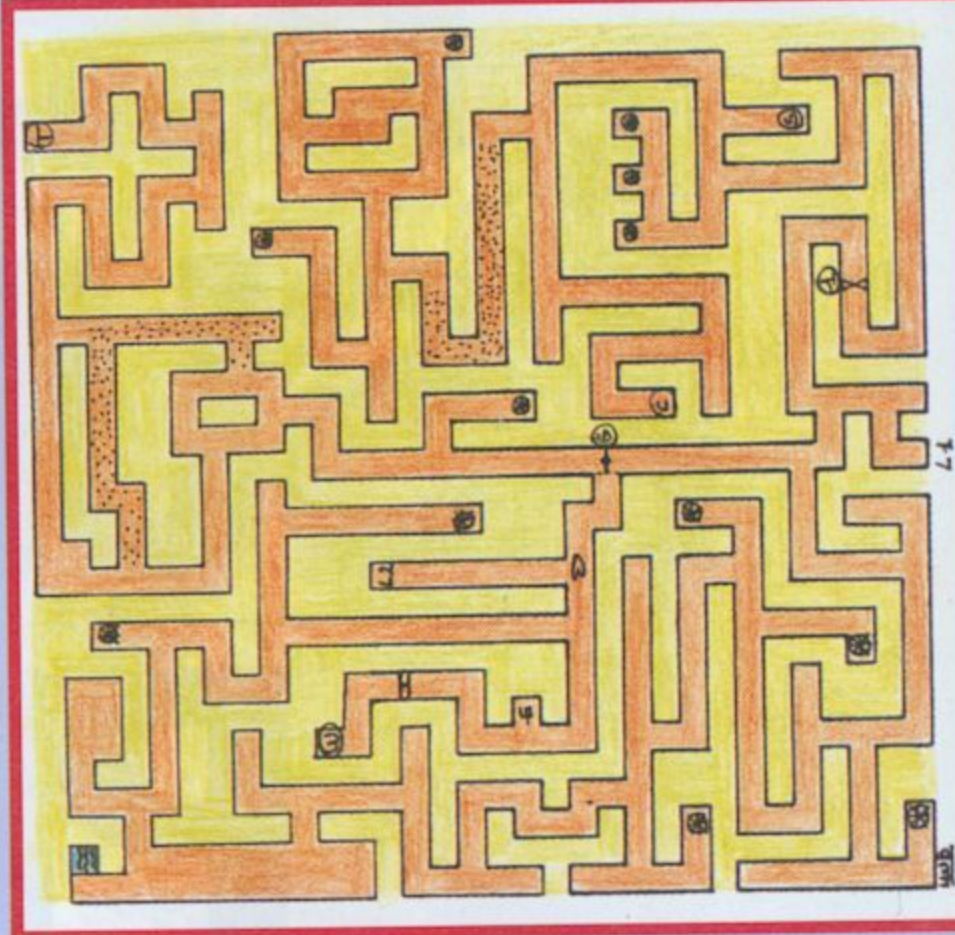
teau. Le roi vous envoie au château afin que vous libériez sa fille. Lancez-vous dans ces terribles labyrinthes et arrachez la princesse des mains odieuses de Dark Sol.

## LABYRINTHE

Entrez dans ce labyrinthe principal qui donne accès à toutes les caves et au niveau 1. Au moyen des plans, emparez-vous des coffres et allez battre le Crabe qui, en perdant la vie, vous laissera la Royal Tyra. Dès cet instant, retournez au château où le roi vous remettra, en échange du bijou retenu par le Crabe, 200 gold et la Dwarf Key. Allez ensuite au village où vous trouverez Milo dans l'église et Pyra dans l'auberge. N'oubliez pas de vous équiper et de sauvegarder votre aventure.

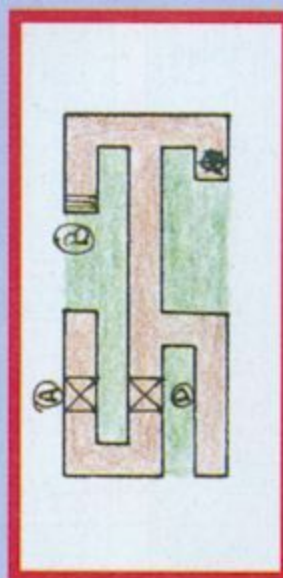
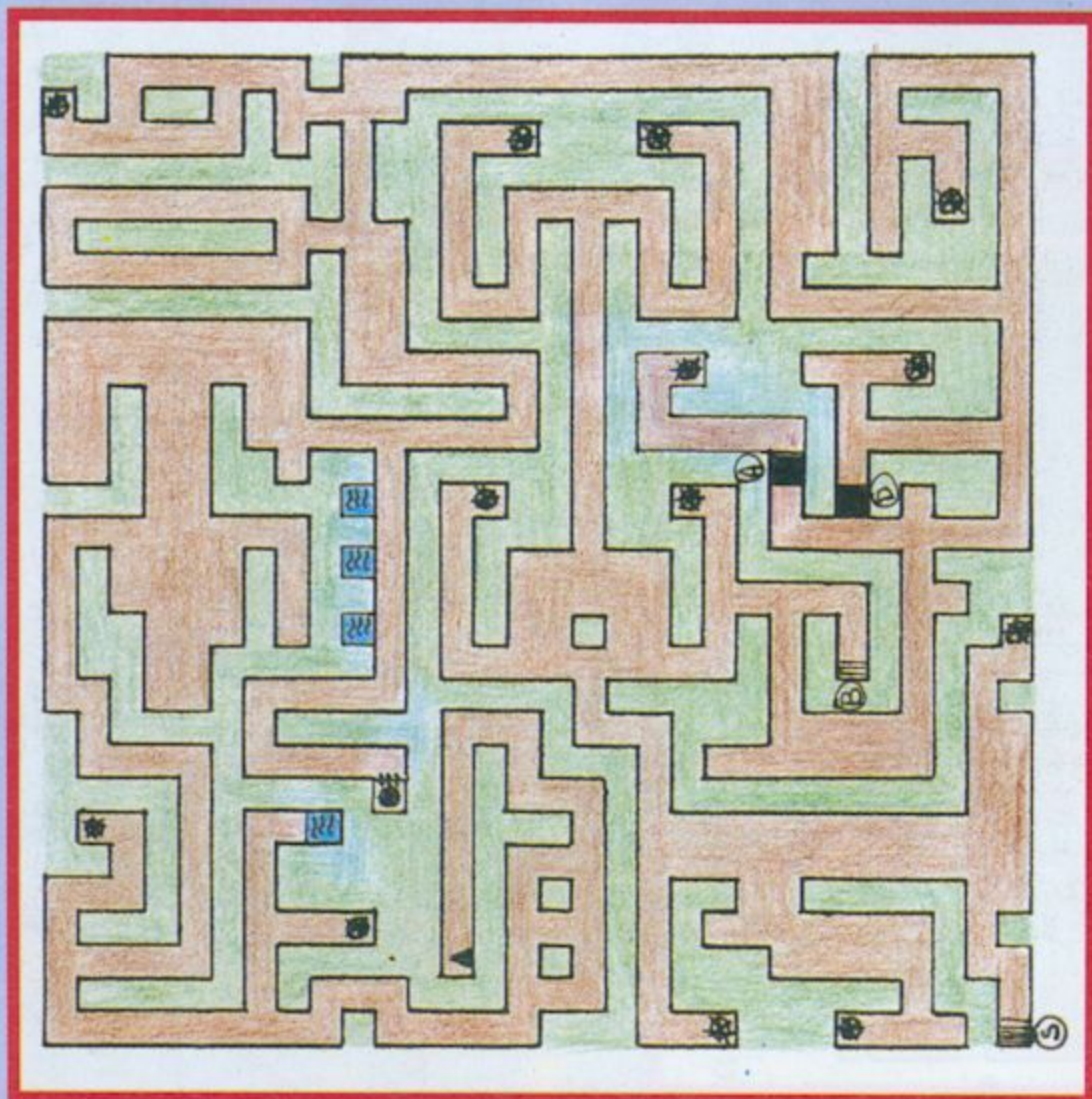
Il est fort probable que vous échouiez de nombreuses fois avant de battre le Crabe. Ne vous découragez pas car, en recommençant plusieurs fois, vous allez monter de niveau et ainsi vous serez plus fort

**LE CRABE**  
votre premier ennemi sérieux.





# CAVE OF STRENGTH



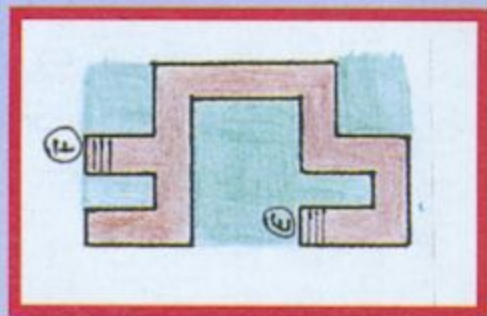
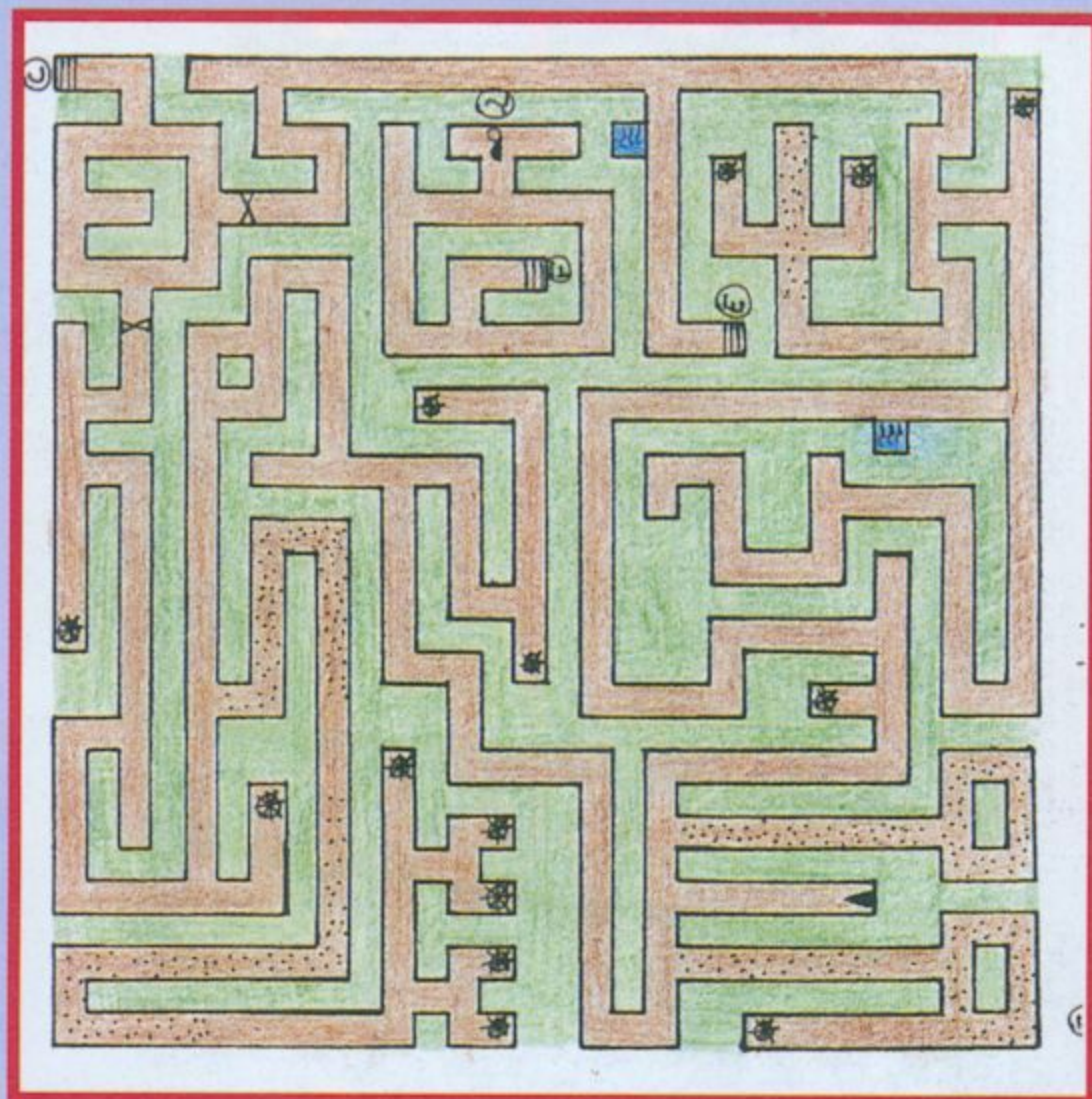
Partez pour le labyrinthe et dirigez-vous vers la porte (1) que vous ouvrirez au moyen de la Dwarf Key. Emparez-vous des coffres avant de pénétrer dans la "cave of Strength" (S). Dans cette cave, vous devez prendre les différents coffres et passer le Trial of Strength pour vous retrouver devant la "cave of Strength" où un nouveau passage conduit à la "cave of Courage".

Avant de vous lancer dans cette cave, revenez au village afin de vous équiper de sauvegardes.

# CAVE OF COURAGE

Rendez-vous à la "cave of Courage", en passant par le labyrinthe. Dans cette dernière, en plus des coffres et Trial of Courage à passer, vous aurez à battre une Tortue. Tout comme le Crabe, ce monstre vous donnera un objet très important, l'Orb of Truth. Grâce à cet item, vous pourrez faire apparaître le Grimwall qui bloque le passage à la "cave of Truth", à la "cave of Wisdom" et à tous les niveaux. Cette Tortue se trouve au point (2).

Une fois de plus, vous aurez à revenir au village pour effectuer les tâches habituelles. Aussi, en allant au château, vous aurez la possibilité d'avoir des renseignements en interrogeant les différents conseillers qui entourent le roi fou d'inquiétude.



## LES PERSONNAGES

### MILO

c'est un personnage de moyenne puissance mais qui est capable de se servir des sorts de magie assez puissants.

### PYRA

la seule fille de l'expédition. Malgré sa faible force, elle détient une magie terrifiante.

### VOUS

ce personnage que vous incarnez reste le plus puissant. Cependant, vous ne pourrez jamais utiliser de magie.



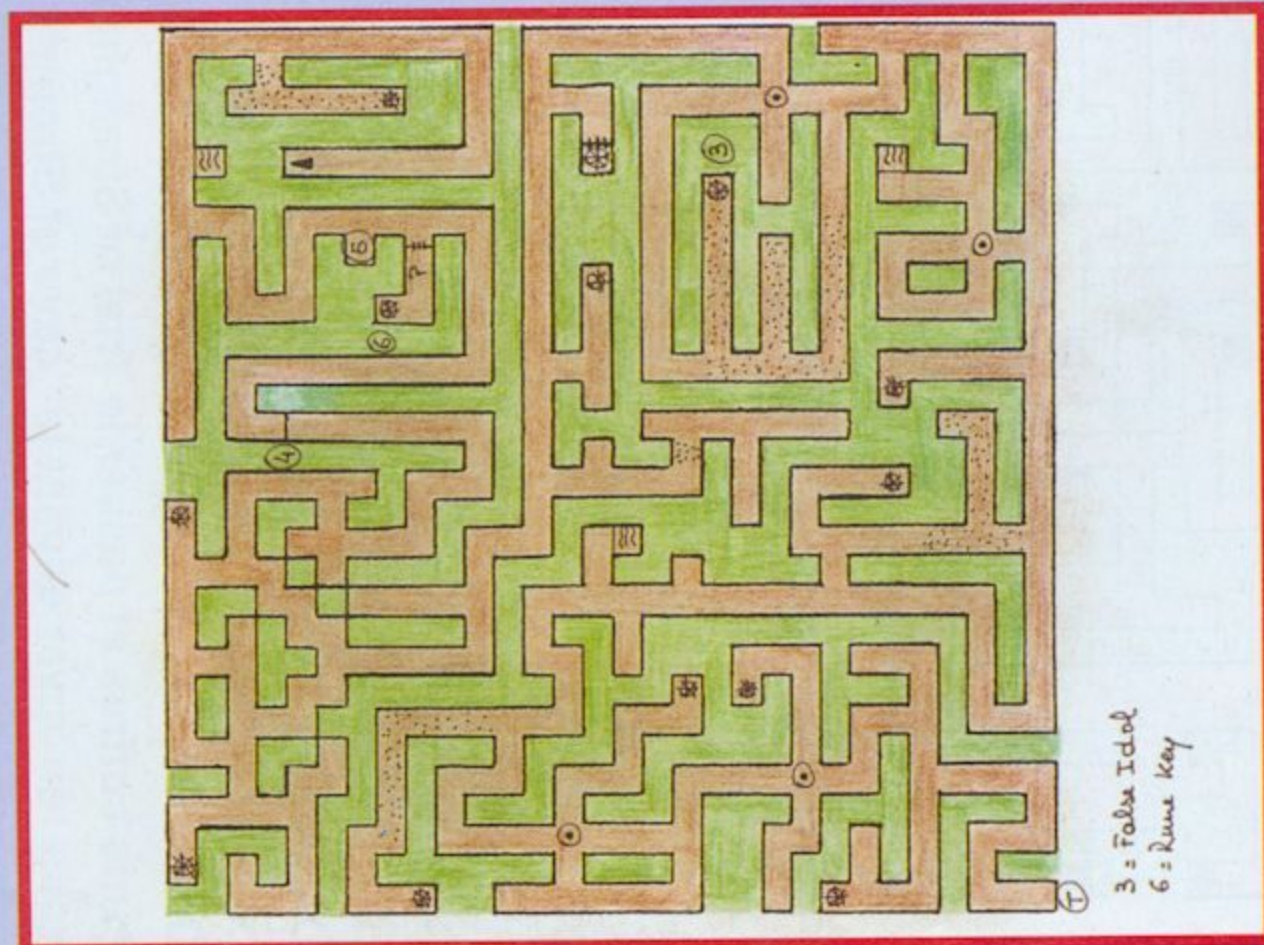
# CAVE OF TRUTH

Maintenant, vous allez devoir affronter cette cave où la vérité et le mensonge ne font qu'un. Dans le labyrinthe principal, utilisez l'Orb of Truth au point (G). Instantanément, un monstre (Grimwall) apparaîtra. En le battant (il est conseillé de s'aider de sorts de magie), de nouveaux couloirs se révéleront, permettant ainsi le passage à la cave tout en évitant les limons, et en prenant tous les coffres.

Une fois descendu, explorez de fond en comble cette cave. En ouvrant les différents coffres, vous allez trouver un item appelé False Idol au point (3). Lorsque vous arriverez au point (4), vous devrez utiliser l'Orb of Truth pour ouvrir le mur magique. Au-delà de celui-ci, vous rencontrerez la princesse prisonnière derrière une grille. Elle vous expliquera que vous pouvez la libérer en plaçant la False Idol au point (5) : faites ce qu'elle vous dit. Puis revenez au point (P) où se trouvait la princesse qui, malheureusement pour vous, n'est autre qu'un monstre qui veut votre mort.

Battez-le et emparez-vous de la Rune Key enfermée dans un coffre derrière ce monstre, au point (6).

Cette clef vous permettra l'accès à la "cave of Wisdom". Ensuite, passez le Trial of Truth et retournez au village. Faites vos achats, sauvegardez et vendez les armes, armures... qui sont moins performantes que votre équipement actuel. Avec l'argent gagné, achetez des objets essentiels comme Angel Feathers.



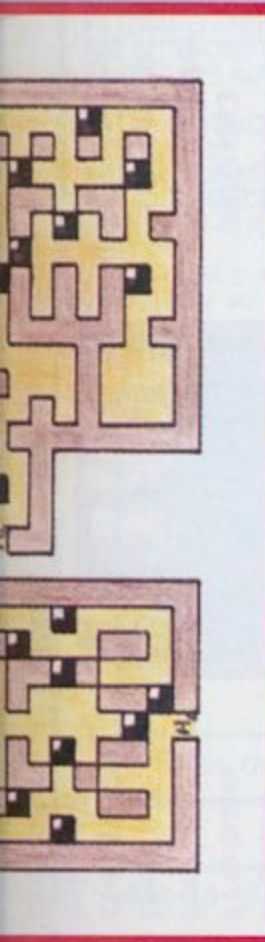
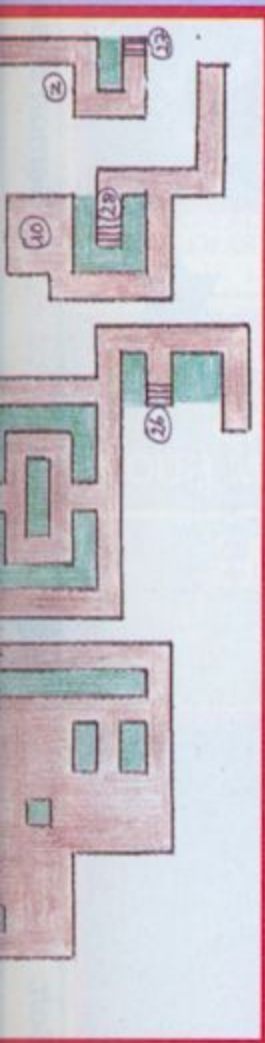
*Grimwall vous barre le passage.*

# CAVE OF WISDOM

Pour cette cave, vous allez devoir vous armer de patience car de nombreuses fosses vous rendront fou de rage. Rendez-vous à l'entrée de la cave, en passant par le labyrinthe et en battant le Grimwall (G) qui se trouve au point (W). Ouvrez la porte grâce à la Rune Key. Dès que vous y êtes, partez à la recherche des coffres en évitant toutes les fosses qui vous font tomber dans des niveaux souterrains. Pour vous en sortir servez-vous des plans (X, Y, Z). Dans le coffre (7), vous découvrirez la carte des fosses (Map 1) : le point (M1) de la carte représentant le point (P1) du plan\*. Continuez à avancer et tombez volontairement dans la fosse (10). Vous arrivez au souterrain (W1). Remontez ensuite par l'escalier (M). Vous vous retrouvez au point (M'), puis allez prendre du Mithril Ore et le Dark Block aux points (9) et (10) avant de passer le Trial of Wisdom au point (11). Quand vous l'avez passé, retournez au château où on vous donnera de précieux renseignements. Puis allez au village pour faire quelques achats ainsi qu'une sauvegarde. Vous remarquerez une

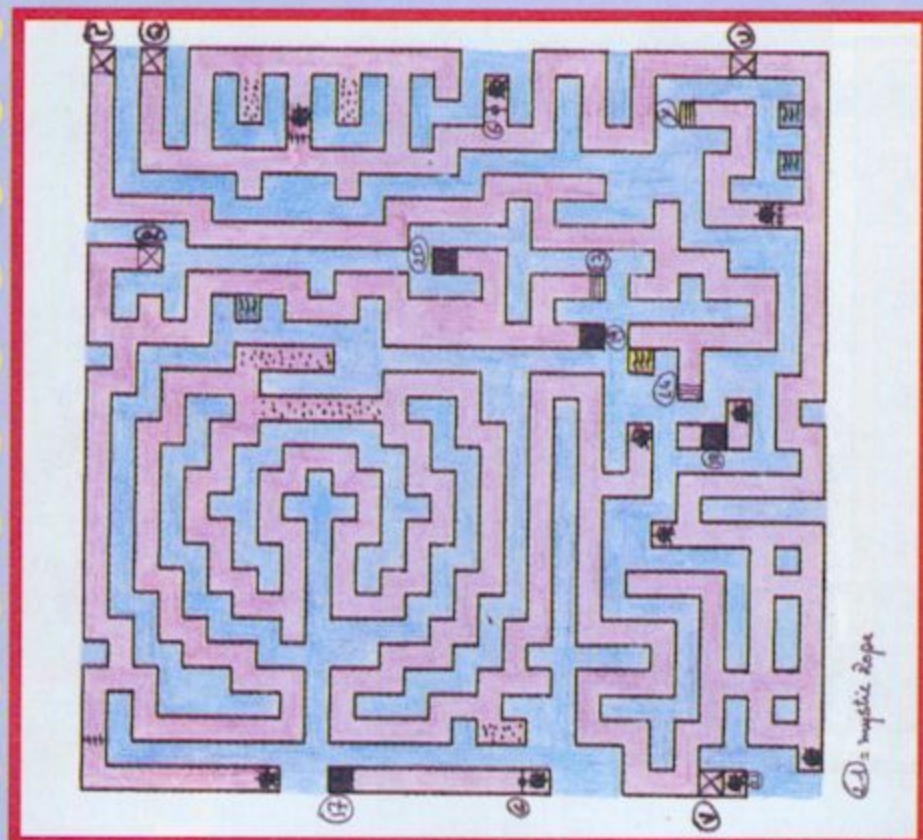






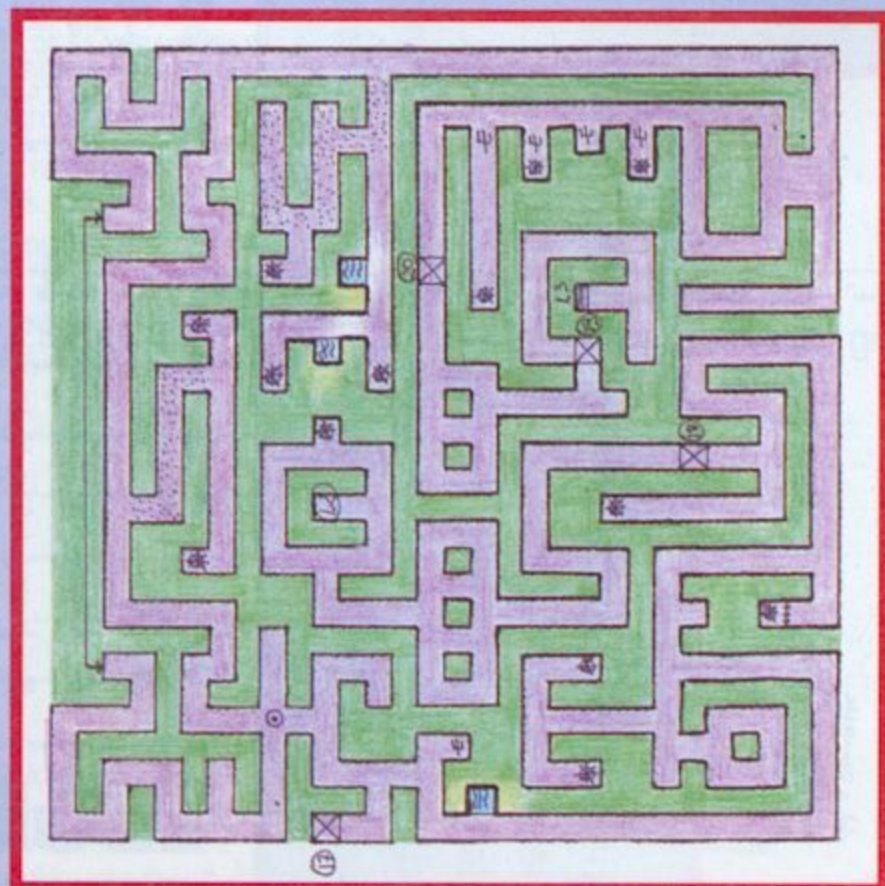
nouvelle boutique : Trader. Dans celle-ci, vous trouverez de nouvelles armes mais aussi, et surtout, la possibilité de faire forger des armes à partir de matières premières telles que le Mithril Ore. Vous ferez aussi réparer vos armes. Maintenant que vous avez fini toutes les caves, vous allez devoir affronter les différents niveaux de labyrinthe.

\* Vous trouverez une Map 2 sur laquelle le point (M2) représente le point (P2) sur le plan.



## NIVEAUX 2-3

Allez au point (L2) où vous trouverez un téléporteur qui vous mènera au niveau 2. Dans ce dernier, vous devez partir à la recherche de tous les coffres et de l'escalier (L3) qui permet d'accéder au niveau 3 où vous aurez à faire les mêmes actions que dans le niveau précédent. Mais n'oubliez pas de retourner au village et au château où on vous dira le moyen de vous procurer le Médailon. Après votre visite au château, allez à l'auberge et interrogez tout le monde : un des clients qui se trouvaient au château se transformera en Dark Sol et vous proposera de rejoindre les Forces de l'Obscurité. Répondez non,



bien sûr, et retournez au château où on vous remettra le Médailon. Cela ne sera possible qu'après avoir passé le niveau 3. Dans ces niveaux, vous trouverez de nombreuses nouvelles armes très intéressantes. Mais, pour vous en emparer, il faudra affronter de terribles et très puissants monstres. Vous trouverez aussi les armures de Lumière. Quand vous aurez passé ces deux niveaux, retournez au village pour les actions habituelles. Pensez à vous faire fabriquer de nouvelles armes au Trader.

## CONSEILS

Pour devenir plus fort, il est recommandé de vous faire des points d'expérience dans des caves inférieures au niveau où vous vous trouvez. Prenez l'habitude d'interroger tous les personnages rencontrés.

Chez les marchands d'armes, achetez de préférence les armes coûteuses qui seront rentabilisées durant les combats et de les faire essayer aux trois personnages.

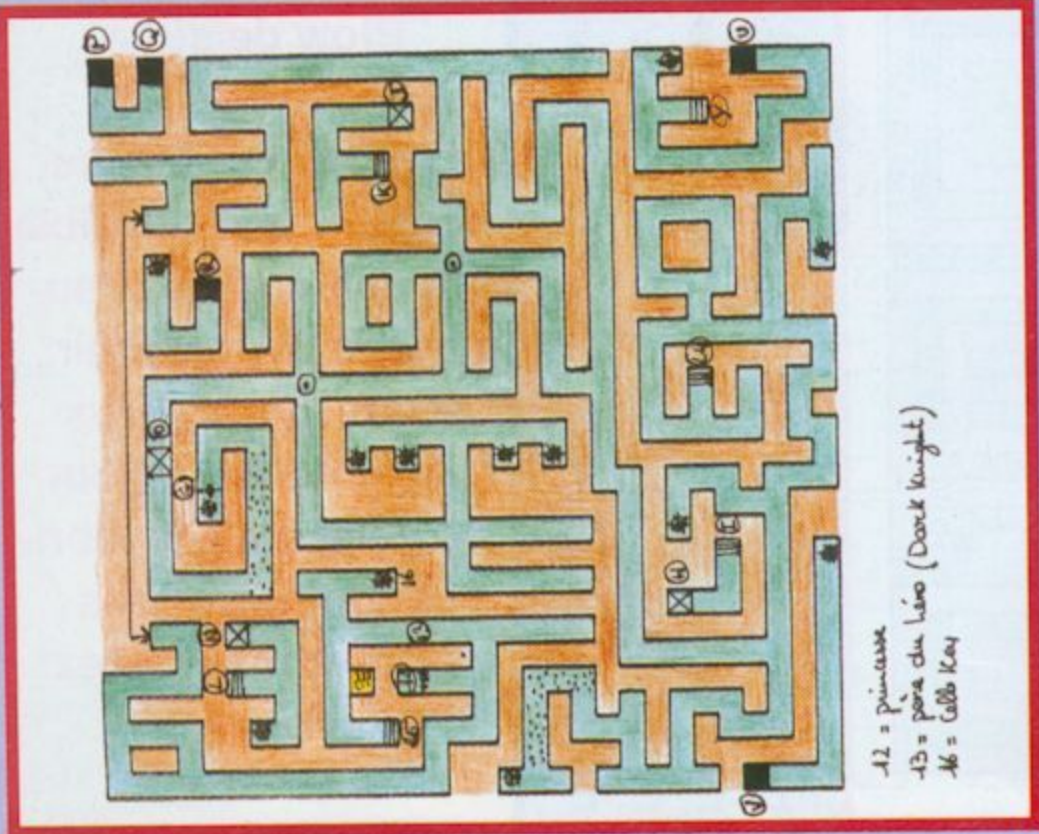
Chez le forgeron, si vous faites forger une arme avec le Dark Block, en vous en servant, vous raterez quatre fois successivement puis vous ferez quatre Awesome Blow de suite.

Rendez-vous aussi souvent que possible au château et à l'auberge pour dormir. Le forgeron vous demandera un jour de délai pour la fabrication des armes ; en attendant, allez dormir.

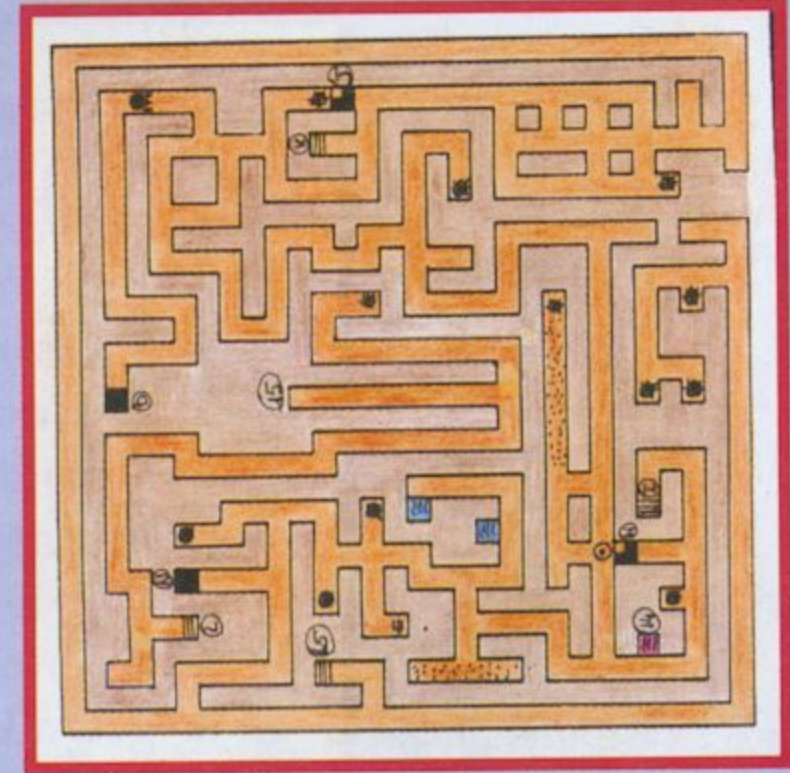


# NIVEAU 4

# NIVEAU 5



Maintenant que vous avez le Médaillon, vous allez pouvoir recommencer au dernier niveau que vous avez exploré. Pour cela, il suffit d'utiliser le Médaillon dans l'un des bénitiers prévus à cet effet. Puis, quand vous voulez revenir à ce niveau, il faudra utiliser le Médaillon à n'importe quel endroit du jeu. Dans le niveau 4, prenez tous les coffres puis allez au point (12), où vous trouverez la princesse enfermée dans une cage. Pour la libérer, il faudra terrasser votre père qui a malheureusement regagné les forces du Mal. Une fois que vous l'aurez battu au point (13), libérez la princesse afin de la rendre au roi. Auparavant, n'oubliez surtout pas d'utiliser votre Médaillon. Allez au village. Avant de vous lancer dans la bataille contre Dark Sol, faites une sauvegarde et tout le reste.



Si vous avez correctement pris tous les coffres, vous devriez être en possession de toutes les armes de Lumière (voir encadré). Dans ce cas, allez au château où on vous donnera des larmes. Allez au niveau 4 grâce au Médaillon et utilisez ces larmes sur le bénitier (14). Grâce à cela, vous êtes désormais un Light Knight et vous avez la possibilité de vous restaurer en passant devant ce bénitier. Partez au niveau 5. Servez-vous des plans pour prendre les coffres et partez pour vous confronter à Dark Sol au point (15). Pour le vaincre, il est conseillé de se servir très souvent des sorts de magie sans oublier de se restaurer grâce au sort heal de Milo.

## LEGENDES

- 1, 2, 3, 4, 5 : entrée des LEVEL 1, 2, 3, 4, 5
- ☞ : coffre
- ☞ : trappe
- ☞ : fosse (utilisez Mystic Rope)
- ☞ : trou au plafond (utilisez Mystic Rope)
- ☞ : fourneau
- ☞ : escalier
- ☞ : garde
- ☞ : bénitier
- ☞ : bénitier d'or (utilisez MEDAILLON)
- ☞ : bénitier magique (utilisez larmes)
- ☞ : grille (utilisez all Key)
- ☞ : Trial
- ☞ : Simon
- ☞ : porte (utilisez DWARF'S KEY)
- ☞ : porte (utilisez Rune Key)
- ☞ : Grille (utilisez all Key)
- ☞ : Grille

## DEUX ASPECTS DE DARK SOL



### les sorts offensifs

- blaze
- freeze
- bolt
- burst
- desoul
- blast
- boost

### les sorts défensifs

- slow
- sleep
- muddle
- screen

### les sorts de guérison

- heal
- detox
- revive

### les sorts divers

- view
- peace
- vision
- quick



Blaze.

Bolt.

Demon Breath.





## GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILY	239,00	MARBLE MADNESS	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MEGAMAN	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00	MEGAMAN 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	METROID 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00	MICKEY DANGEROUS C	239,00
ALLEWAY	195,00	MICKEY MOUSE 2	239,00
ALTERED SPACE	239,00	MISSILE COMMAND	239,00
BASEBALL	140,00	MOTOCROSS	195,00
BATMAN	195,00	NAIL N SCALE	239,00
BATMAN RETURN	239,00	NAVY SEALS	239,00
BATTLE TOADS	239,00	NEMESIS 2	239,00
BEETLE JUICE	239,00	NFL FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	259,00	NINJA BOY	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
BUGS BUNNY 2	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	NINJA TURTLE	239,00
CHASE HQ	195,00	PACMAN	195,00
CHESSMASTER	239,00	PIPE DREAM	140,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	PIT FIGHTER	239,00
DAYS OF THUNDER	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	PUNISHER	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	R TYPE	239,00
DR MARIO	195,00	RADAR MISSION	195,00
DUCK TALES	259,00	RESCUE OF PRINCESS	195,00
F1 RACE	195,00	ROGER RABBIT	239,00
F1 SPIRIT	195,00	SHANGHAI	140,00
FACEBALL 2000	259,00	SIMPSONS	259,00
FASTEST LAP	239,00	SOCCER	195,00
FERRARI GP	239,00	SPIDERMAN	195,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00	STAR TREK	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	TENNIS	195,00
GRADIUS	239,00	TERMINATOR II	259,00
GREMLINS 2	220,00	THE FLASH	259,00
HAL WRESTLING	195,00	TINY TOON	239,00
HOOK	239,00	TRADUCT. FRENCH-ENGLISH	239,00
HUDSON HAWK	239,00	TURN N BURN	239,00
IN YOUR FACE	239,00	WORLD CIRCUIT	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
KUNG FU MASTER	195,00	WORLD ICE HOCKEY	239,00
		YOSHI	239,00

**GAME GENIE POUR NES :**  
590F  
**GAME GENIE**  
**POUR MEGADRIVE : TEL**

## MEGA C.D.

+ ERNEST EVANS 2 590 F

ERNEST EVANS	389,00
HEAVY NOVA	389,00
SOL FEACE	389,00
WONDER DOG	TEL

## MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL 949 F  
MEGADRIVE+PERITEL+QUACK SHOT 1 129 F  
CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	285,00	JAMES POND	345,00
AYRTON SENNA GP	465,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
BEAST WARRIORS	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
CRUDE BUSTER	449,00	MARVEL LAND	285,00
DARIUS 2	345,00	MEGAPANEL	285,00
DARK CASTLE	285,00	MICKEY CASTLE	345,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	MOONWALKER	250,00
DECAP ATTACK	250,00	OLYMPIC GOLD	425,00
DESERT STRIKE	425,00	PGA TOUR GOLF	449,00
DHANA	345,00	PIT FIGHTER	385,00
DRAGON EYES III	449,00	POPULOUS	285,00
EA ICE HOCKEY	425,00	ROAD RASH	385,00
EL VIENTO	400,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	449,00
F1 CIRCUS	285,00	SONIC	345,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SPIDERMAN	250,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SPLATTERHOUSE 2	465,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00	STEEL EMPIRE	449,00
FANTASIA	285,00	STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE	345,00
FATAL REWIND	345,00	SUPER REAL BASKET BALL	345,00
FERRARI GP	449,00	SUPER VOLLEY BALL	310,00
SUPER MONACO GP	285,00	TENNIS TOURNAMENT	449,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	250,00	TERMINATOR	465,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	THUNDERFORCE III	465,00
IMMORTAL	425,00	TOE JAM & EARL	385,00
J MONTANA 2	285,00	TOKI	425,00
J. MADDEN 92	425,00	TURBO OUT RUN	425,00

MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAISE

## MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	385,00	KID CHAMELEON	385,00
ARROW FLASH	190,00	MAGICAL HAT	150,00
BLOCK OUT	150,00	PHELIOS	190,00
CRACK DOWN	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
DICK TRACY	190,00	ROBOCOD	345,00
GOLDEN AXE 2	285,00	SAINT SWORD	190,00
GYNOUNG	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
HELL FIRE	190,00	WANI WANI WORLD	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WONDERBOY 3	150,00
JORDAN VS BIRD	345,00	XDR.	190,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES 98 F  
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE 49 F  
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES GRATUIT

## SUPER NES USA

SUPER NES USA+MARIO 4  
+ Prise peritel 1490 F  
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

ADAMS FAMILY	549,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	390,00
CASTLEVANIA 4	549,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA III	549,00
F ZERO	549,00
FINAL FANTASY 2	590,00
FINAL FIGHT	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
GRADIUS 3	439,00
HOME ALONE	549,00
JACK NICKLAUS	549,00
JOE & MAC	549,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	490,00
PIT FIGHTER	549,00
POPULOUS	439,00
R P M RACING	549,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	549,00
RIVAL TURF	549,00
DRACKEN	549,00
SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	549,00
STREET FIGHTER II	690,00
SUPER BATTLE TANK	549,00
SUPER OFF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	490,00
SUPER WRESTLEMANIA	549,00
TOP GEAR	549,00
TRUE GOLF CLASSIC	549,00
TURTLES IV	590,00
ULTRA MAN	549,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00
ZELDA 3	590,00

## SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM+PRISE PERITEL 1 390 F  
+1 CARTOUCHE AU CHOIX 1790 F  
(SAUF STREET FIGHTER II)

ADVENTURE ISLAND	549,00
BATTLE BLAZE	549,00
BATTLE GRAND PRIX	549,00
CASTLEVANIA	490,00
CONTRA SPIRIT	549,00
GUNDAM 91	439,00
GRADIUS III	549,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	TEL
LEMMINGS	490,00
NEW 3D SIMULATION GOLF	590,00
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PILOT WINGS	590,00
POPULOUS	390,00
PRINCE OF PERSIA	TEL
PRO SOCCER	490,00
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	439,00
RUSHING BEAT	490,00
SMASH TV	490,00
SOUL BLADER	299,00
STG	490,00
STREET FIGHTER II	TEL
SUPER ALESTE	590,00
SUPER CUP SOCCER	549,00
SUPER DANK SHOOT	549,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	TEL
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER PIN BALL	TEL
SUPER R TYPE	439,00
SUPER VALIS	490,00
THUNDER SPIRIT	549,00
TOP RACER	439,00
TURTLES IV	590,00

**GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE 199 F**  
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises !

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195 F  
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM 100 F  
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

## GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 1 090 F - GAME GEAR + LOUPE + DONALD DUCK 1 090 F  
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00	SHINOBI	245,00
BUSTER BALL	245,00	SLIDER	245,00
CHESS MASTER	245,00	SONIC	245,00
DONALD DUCK	190,00	SPIDERMAN	265,00
MICKEY...ILLUSION	245,00	SUPER KICK OFF	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00	SUPER MONACO	215,00
OLYMPIC GOLD	265,00	WONDER BOY	215,00
OUT RUN	190,00		
SHANGHAI II	245,00		

ADAPTATEUR POUR  
CARTOUCHE MASTER SYSTEM 175 F

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire  
☐ Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE :  
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....

Code Postal : ..... VILLE : .....

AGE : ..... Téléphone : .....

Je joue sur : ☐ SUPER NES ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐  
☐ MEGADRIVE ☐ NES ☐ GAME BOY ☐  
☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ carte bleue  
Numéro : .....  
Date de validité : .....  
Signature : .....





## REVIEW

Ma vie est un enfer! Depuis que j'ai accepté ce nouveau job, je n'ai plus une

minute à moi! Ma sœur, la fée Clochette, s'en est mieux tirée que moi: elle a tourné dans le film de Spielberg, Hook, et joue les starlettes à Cannes. Moi, la fée Castagnette, je n'ai hérité que de la version Super Famicom. C'est déjà pas mal, me direz-vous, et notre troisième sœur, la fée Clé-à-molette, a dû se contenter de la version monochrome Game Boy! Je n'ai pas à me plaindre de ce nouveau travail. Je suis même un des personnages clé du jeu. C'est moi qui permet à Peter de voler dans les airs, le ravitaillant à chacune de nos rencontres. Il faut dire que ce dernier ne chôme pas: après le rapt de ses enfants par l'ignoble capitaine Crochet, je l'ai conduit ici, au pays de Neverland. Il doit délivrer les Enfants Perdus, secourir ses rejetons et mettre fin à la carrière de Crochet à travers un périple qui lui fera faire tout le tour de l'île. Pour cela, il doit plus compter sur son habileté à sauter de plate-forme en corniche que sur les bonus qu'il peut ramasser.

Non, mon problème vient plutôt des horaires: je trime du matin jusqu'au soir. Si quelqu'un décide de brancher sa Super Famicom pour se faire une petite partie de Hook, je dois être là, fidèle au poste, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit! Je crois que je vais prendre quelques jours de vacances et me faire remplacer par la fée Saperlipopette!



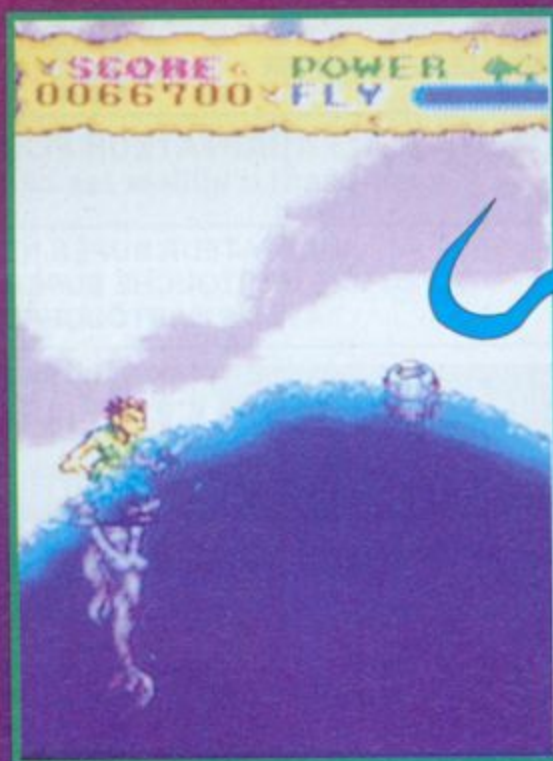
Les tunnels de la montagne sont, à première vue, une piste d'entraînement idéale pour planche à roulettes!

## COMMENTAIRE



KANEDA KAN

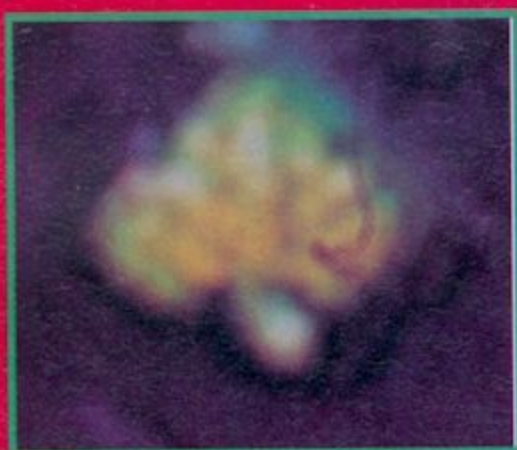
Hook dispose d'une excellente réalisation. Les décors sont superbes et surtout très variés. Chacune des étapes, qui vous feront parcourir le tour de l'île jusqu'au port où est ancré le trois-mâts du capitaine Crochet, est différente des précédentes. Vous visiterez le fond des océans, des cavernes, vous traverserez des bois et des déserts, vous essaierez de ne pas vous noyer en pleine mer... A chaque fois que vous aborderez un nouveau niveau, les conditions climatiques changent et vous aurez droit à une chute de feuilles d'arbre, à une averse, une tempête de neige... De même, l'animation des sprites est d'une qualité fantastique. Peter bondit comme un chevreau, exécute des roulades avant, lutte avec sa dague ou s'envole dans les airs.



Lors de la traversée d'un détroit à la nage, une sirène apparaît pour vous soutenir si vous commencez à perdre pied et à couler!



## BONUS ▲▼▲ BONUS ▲▼▲ BONUS



La feuille d'arbre vous permet d'augmenter votre "Power" qui correspond à votre vie.



La pomme regonfle toutes vos feuilles d'arbre d'un seul coup.



Pour passer la première étape, il vous faudra triompher d'un duel avec Lupio, le chef de la bande des Garçons Perdus.

Attention aux ballons dirigeables qui se promènent un peu partout.



# REVIEW



## AU VOLEUR!

Pour Crochet, l'heure de la revanche a sonné! Il réussit à enlever vos deux enfants.

AU VOLEUR!



Le navire du capitaine Crochet rôde sur la ville endormie.



Inconscient du danger, vous souhaitez bonne nuit à vos rejetons.



Mais ceux-ci sont enlevés par Hook.



"Castagnette" vous convainc par la force de venir les sauver!

De temps en temps, vous rencontrerez la fée Clochette, ou plutôt fée Castagnette, en "vol stationnaire". Si vous vous placez en dessous d'elle, elle rechargera votre réserve d'énergie qui vous permet de voler.



La forêt est pleine de pièges.



Les tigres lancent des anneaux d'énergie. Ne cherchez pas à les détruire mais contournez-les simplement.

## BONUS

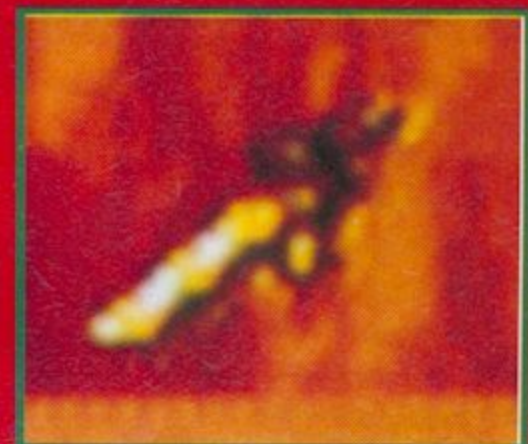
## BONUS

## BONUS

Les cerises ne vous regonflent votre niveau que d'une feuille.



Augmentent vos forces.



Remplace votre petite dague par un sabre d'abordage.





# REVIEW

Chaque rond rouge un peu plus gros correspond à une étape, un niveau de jeu. Vous devez bien sûr les terminer toutes avant d'arriver jusqu'au bateau du capitaine Crochet pour le combat ultime!



Avant de réussir à toucher suffisamment de fois le petit démon qui jaillit des arbres, vous risquez de vous prendre une série de coups de poing en pleine tête.

## COMMENTAIRE



BANANA "LUPIO" SAN

Certes la réalisation de cette cartouche est très bonne. Et pour cause ! L'équipe qui a réalisé la version SFC de Chomakaimura (Super Ghouls'n Ghosts) pour Capcom a été récupérée par Sony et a signé cette conversion ! C'est également la preuve

qu'il ne suffit pas d'avoir de bons programmeurs pour faire un Mega-Hit, mais qu'il faut également avoir un concept de jeu et un scénario solide ! C'est certainement ce qui fait le plus défaut à Hook. Il s'agit d'un jeu de plates-formes, certes, mais sans innovations ni réelles surprises. En fait, pendant tout le jeu, il s'agit de sauter ou d'appuyer sur le bouton de tir au bon moment. Beaucoup trop répétitif pour être passionnant, Hook est superbe mais manque d'ambition !



Sautez au bon moment pour éviter les rochers qui dévalent la pente et allez régler son compte au petit malin qui vous prend pour une quille !



**EDITEUR : EPIC/SONY**

**PRIX : F**

**DISPONIBILITE : JUILLET AU JAPON**

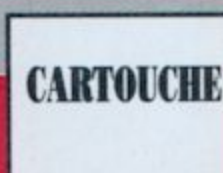
**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : INFINIE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : —**

**CONTROLE : OK**



**PRESENTATION 87%**

Une petite animation vous montre le rapt de Magie et Jacky par l'infâme Hook, ainsi que l'enlèvement de Peter par la fée Clochette (ou plutôt Castagnette!).

**GRAPHISME 92%**

Colorés, très variés suivant les niveaux, ils sont une réussite.

**ANIMATION 89%**

De très bonne qualité !

**BANDE-SON 74%**

Elle est plutôt du genre orchestre philharmonique !

**JOUABILITE 89%**

Peter répond au doigt et à l'œil.

**DUREE DE VIE 43%**

Il faut faire le même genre de choses à chaque niveau : il n'y a que les décors qui changent vraiment !

**INTERET 72%**

Une réalisation excellente, mais l'action est répétitive, et le jeu en devient un peu lassant !



# AUTOUR DE DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS !

Voici déjà quelques échos.  
D'autres informations  
dans les prochains numéros...

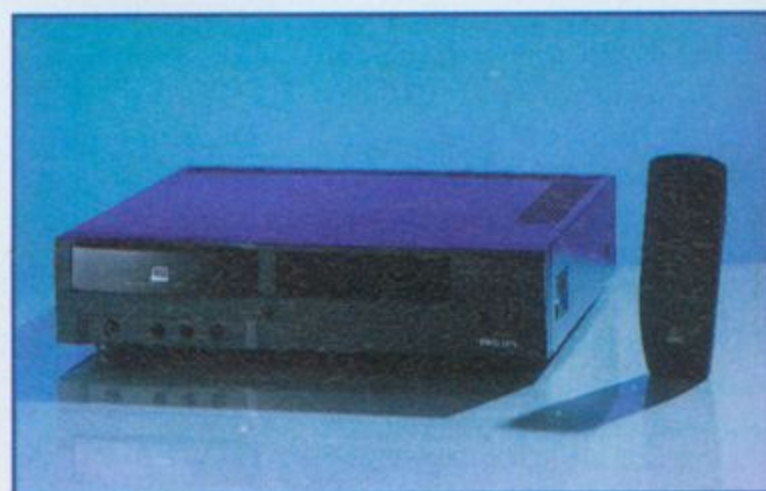


## LE CONCOURS DE SCÉNARIO

Le jeu vidéo s'écrit comme un scénario interactif...

Il faut intégrer une "histoire" à un système  
d'arborescence d'un logiciel...

Pour contribuer à dynamiser la création française,  
MICRO KID'S, en collaboration avec TILT et CONSOLES +,  
a décidé d'organiser un grand concours de scénario de jeux vidéo.  
Ce concours, placé sous le haut patronnage du MINISTÈRE DE LA CULTURE,  
a aussi pour mécène PHILIPS INTERACTIVE MEDIA SYSTEM.



### LES PRIX :

Le gagnant de la catégorie "senior" recevra une bourse de 30 000 francs, et signera une convention de développement avec PHILIPS en vue de l'édition sur CD-I. du jeu primé. Le gagnant de la catégorie "junior" gagnera un ordinateur.

Nous avons reçu plus de 200 sujets de scénario, parmi lesquels nous en avons sélectionné 16 dans la catégorie "senior" et 6 dans la catégorie "junior". Les concurrents se sont montrés très créatifs et JEAN-MICHEL BLOTTIÈRE, pendant l'émission MICRO KID'S, chaque semaine, évoque tour à tour les projets sélectionnés. A l'heure où nous imprimons, le jury (composé de personnalités, de journalistes, de scénaristes et d'éditeurs) délibère et les résultats seront proclamés à la rentrée 92-93.

## L'UNIVERSITÉ D'AUTOMNE

Une université d'automne sur l'interactivité, le CD-I. et les jeux vidéo, est à l'étude au sein du MINISTÈRE DE LA CULTURE et le projet sera mis en œuvre en collaboration avec MICRO KID'S.

Son principal objectif sera, notamment, de tenter de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique de ces divers concepts.

L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce domaine d'investigation.

## LE SUPER TROPHÉE MICRO KID'S

Parmi les récompenses attribuées par TILT avec les "TILT D'OR", et par GÉNÉRATION 4 avec les "4 D'OR", les téléspectateurs de FR3 pourront décerner leurs trophées :

Le SUPER TROPHÉE CONSOLE, le SUPER TROPHÉE MICRO, et le SUPER TROPHÉE ÉDITEUR.

Les trophées seront des **MICRO KID'S D'OR !!!**

## LES PRODUITS DÉRIVÉS

Le pin's clignotant, les tee shirts, le disque de toutes les musiques de l'émission, l'Atari ST MICRO KID'S sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...

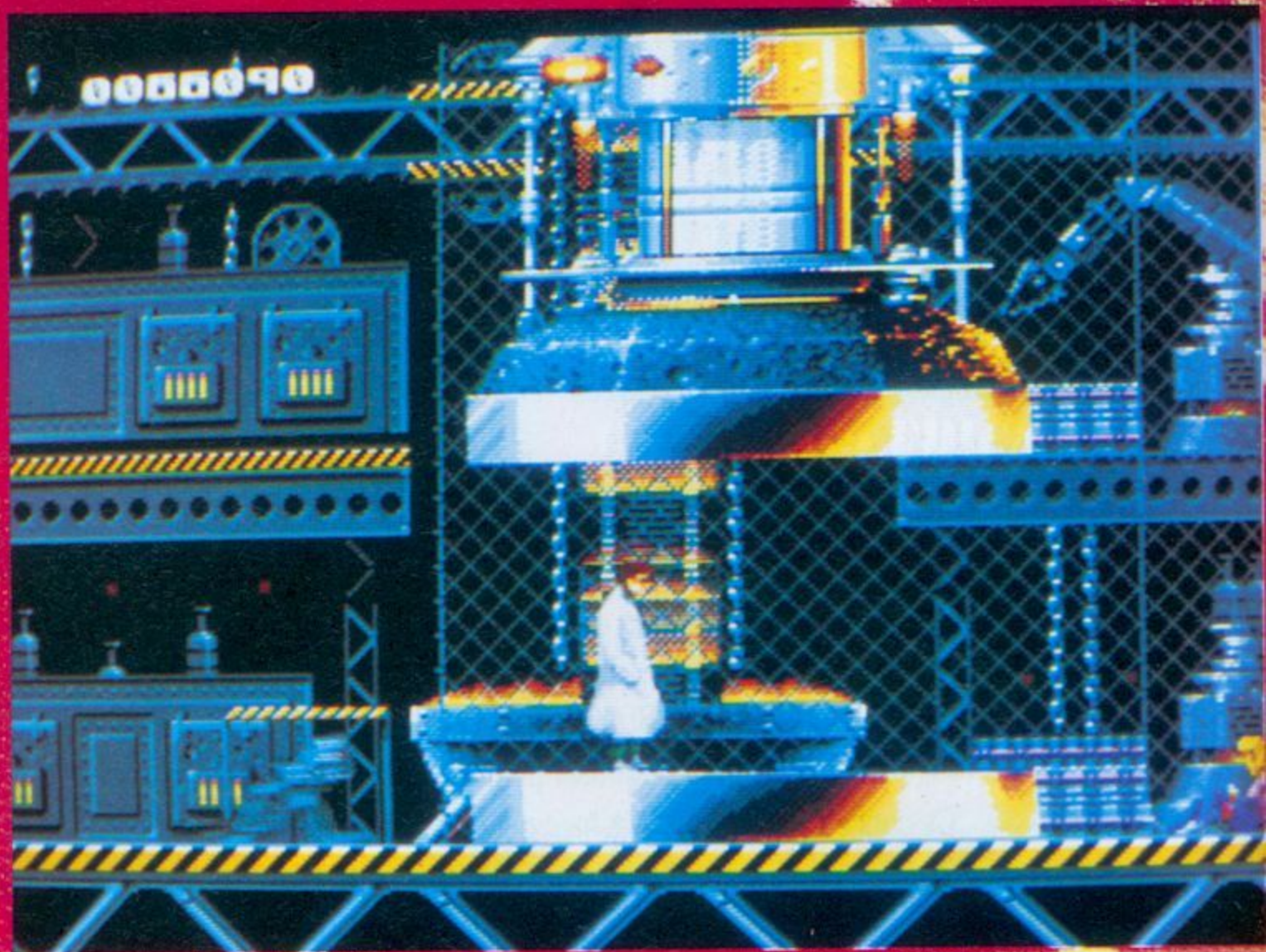
Mais aussi par correspondance à la boutique de MICRO KID'S.

Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !





Nous sommes en 2029, la guerre opposant les humains aux machines touche à sa fin. Cet holocauste fut causé à l'origine par le réseau défensif Skynet, un système d'intelligence artificielle qui trouva que le meilleur moyen de protéger la planète consistait en l'éradication du genre humain pour le remplacer par des robots. C'est ainsi qu'une guerre nucléaire, tuant des millions de personnes, éclata, et partout les machines pourchassèrent les survivants, Megadrive et brosse à dents électriques se tournèrent contre eux également... Heureusement pour nous, un humain, John Connor, était prêt à devenir le leader des rebelles. Pour s'assurer une victoire définitive, Skynet décida d'envoyer dans le passé un super cyborg, le Terminator, pour tuer Sarah, la mère de John Connor. Ce dernier, ayant eu vent de ce plan, envoya un de ses hommes pour protéger sa mère. Dans cette adaptation longuement attendue du film, vous jouez donc le rôle de Kyle Reese. Votre job est de détruire l'ignoble Terminator et de sauver ainsi Sarah d'une mort peu enviable. Ce jeu de plates-formes mâtiné de shoot-them-up est composé de 4 niveaux, chacun étant vaguement basé sur une scène du film.



# TERMINATOR

Le niveau 1 se passe dans le futur. Kyle infiltre une base Skynet et va rencontrer un tank télécommandé. Si la machine est monstrueuse, il est assez simple d'en venir à bout. Reculez tant que celle-ci avance vers vous puis foncez vers elle alors qu'elle amorce un mouvement de recul. Placez-vous le plus près possible de ses chenilles en évitant ses tirs laser. Bombardez-la de grenades. Vous pénétrez ensuite dans la base où vous trouverez un pistolet automatique qui se trouve à gauche.



Le niveau 2 se déroule de nos jours à Los Angeles. Kyle doit trouver une cabine téléphonique, il pourra alors chercher l'adresse de Sarah dans un bottin. Il doit ensuite foncer dans un night-club pour empêcher le Terminator de réaliser ses desseins. Durant tout ce niveau, la police est aux trousses de Kyle. Avec 5 bastos bien placées, vous en descendrez un mais celui-ci ne sera que sonné et se relèvera.



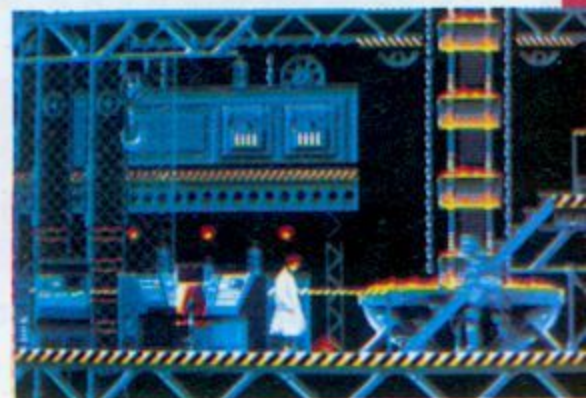
▲ Kyle Reese a localisé Sarah dans un bar high-tech.

Le niveau 3 a pour cadre un poste de police de Los Angeles. Les policiers ont arrêté Kyle. Celui-ci doit s'échapper avant que le Terminator fasse une descente dans le poste pour supprimer Sarah. Votre progression est arrêtée par les flics. En fin de niveau, nouveau face-à-face avec le Terminator. Il faudra une vingtaine de coups pour l'estourbir.

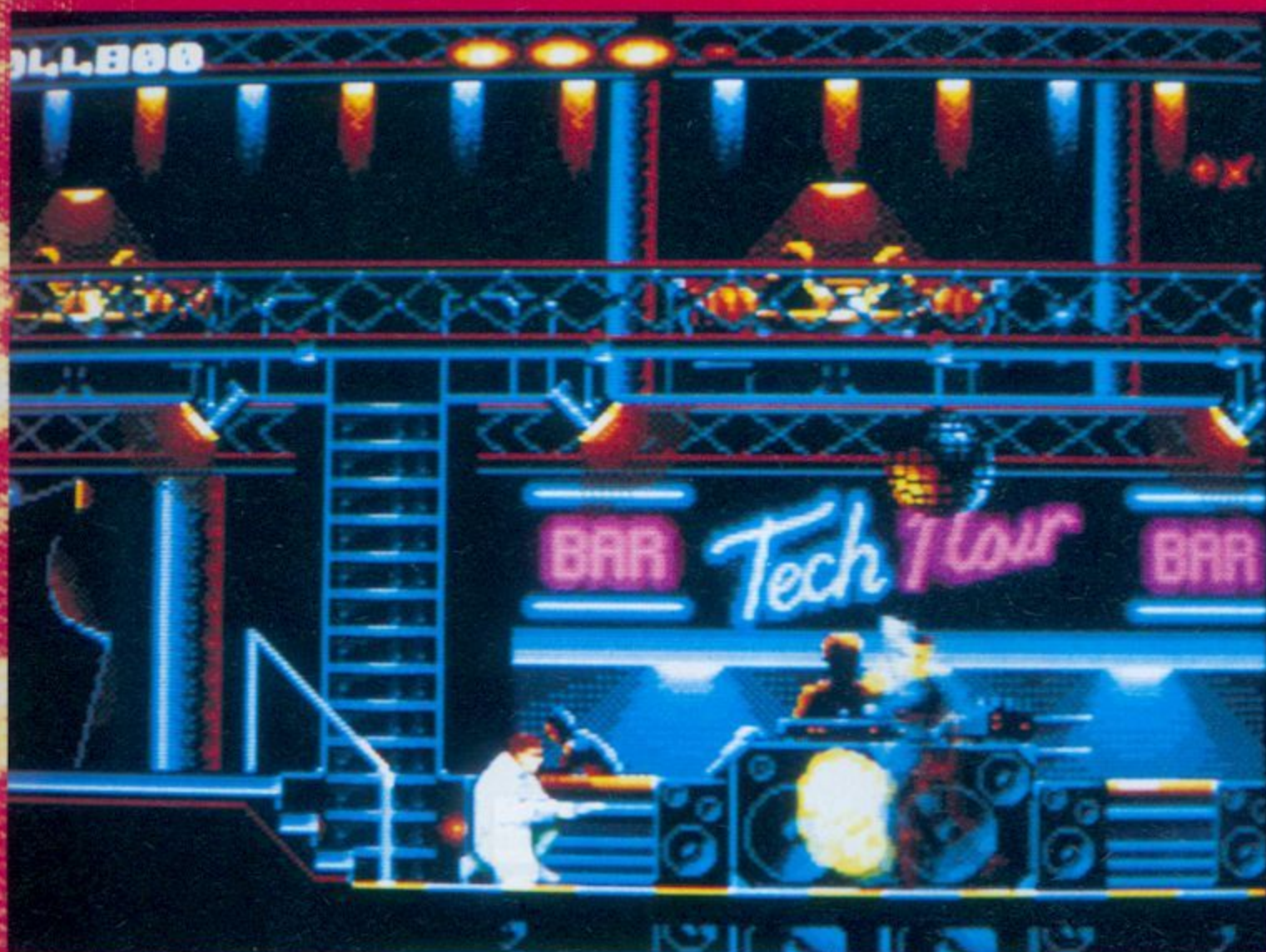


▲ Kyle recherche Sarah dans le poste de police. Mais le Terminator est sur le point d'arriver avant lui!

Le dernier niveau se joue dans une usine désaffectée. Le Terminator a été amoché par l'explosion d'un camion-citerne rempli de pétrole. Son enveloppe humaine a disparue. Kyle doit utiliser sa puissance de feu pour repousser le cyborg vers une presse hydraulique (seul moyen à votre disposition pour l'éliminer). Faites attention, si vous amomez trop le méchant, il perdra une partie de son corps et vous ne pourrez plus l'atteindre avec votre arme. Il sera alors très difficile de l'éviter.







Reese atteint la machine à voyager dans le temps de Skynet. Le Terminator est déjà passé, et il suffit d'utiliser la machine pour pouvoir le suivre. ▼



Reese, sur les toits du poste de police, est à la recherche de la pièce où est enfermée Sarah. Ici, le Terminator et les policiers lui poseront moult problèmes. ▼



# ATOR



## COMMENTAIRE



JULIAN

L'un de mes films préférés arrive finalement sur Megadrive et s'il offre des graphismes et une bande sonore absolument brillants, il manque cruellement de consistance. A mon avis, le problème est qu'il n'y a que 4 niveaux de jeu et qu'il est assez facile d'en venir à bout: un peu moins d'une heure pour visiter tout le jeu dans son mode de difficulté le plus facile et seulement quelques heures de pratique sont nécessaires dans le mode le plus dur. Ce gros défaut mis à part, le jeu est vraiment fun! Les graphismes, les animations et les musiques sont réellement enthousiasmants et procurent au jeu une atmosphère angoissante. Mais en terminant si rapidement, on reste sur sa faim et on aurait aimé avoir quelques niveaux de jeu supplémentaires. Seuls les joueurs débutants trouveront leur compte dans l'achat de cette cartouche.





## REVIEW

Kyle Reese parcourt les rues de Los Angeles. ▼



▲ Kyle Reese fait face aux cyborgs de la série 101, dans de nombreux duels à l'arme automatique. Il suffira de 5 ou 6 coups pour arrêter momentanément ces machines de la mort. Vous pourrez aussi, dans certains cas, sauter au-dessus de leur tête pour avancer plus rapidement, mais cela est assez périlleux.



## COMMENTAIRE



**RAD**

Ma première impression fut excellente! Les scènes digitalisées du film et la bonne reprise de son thème musical m'ont vraiment séduit. Les graphismes sont spectaculaires, sombres, atmosphériques, très détaillés et bien animés. Certains effets sonores et la plupart des musiques sont époustouflants alors que d'autres sont nettement moins réussis. Cependant, l'excellente tenue des graphismes, par exemple, ne sauve pas Terminator de la médiocrité. Même avec le plus haut niveau de difficulté, la première partie du jeu n'offre que peu de challenges. Le jeu devient presque trop facile une fois que Kyle a pu récupérer une arme automatique et ce dès le début du premier niveau. Et finir le jeu dans son intégralité ne demande que quelques heures de pratique (même si vous n'êtes pas un dieu du paddle) dans son niveau de difficulté le plus élevé. Après avoir fini le jeu une première fois, on n'a pas envie d'y revenir, malgré l'action intense et défoulante. Bon, les incondtionnels d'Arnold seront quand même contents de posséder cette cartouche à conserver comme une pièce de collection, sinon je ne vois pas.



**EDITEUR : VIRGIN**

**PRIX : —**

**DISPONIBILITE : AOUT**

**DIFFICULTE : FACILE**

**NOMBRE DE VIES : 1**

**OPTION CONTINUE : 0**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : BON**

**1**  
**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 94%**

*Superbe intro, très bonne présentation générale du jeu.*

**GRAPHISME 95%**

*Sprites composant des animations parmi les meilleures vues sur Megadrive. Le tout servi sur de très bons décors.*

**BANDE-SON 82%**

*Des musiques et effets sonores excellents. Quelques-uns moins bons aussi.*

**JOUABILITE 82%**

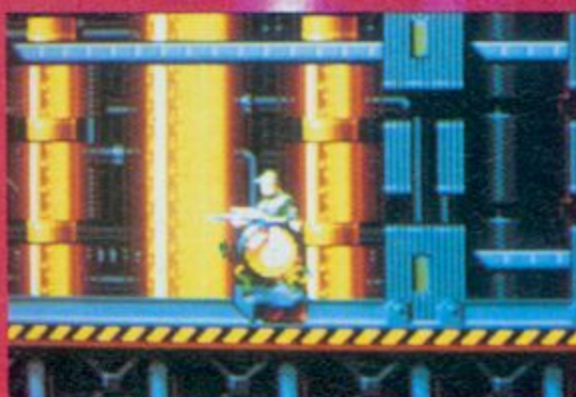
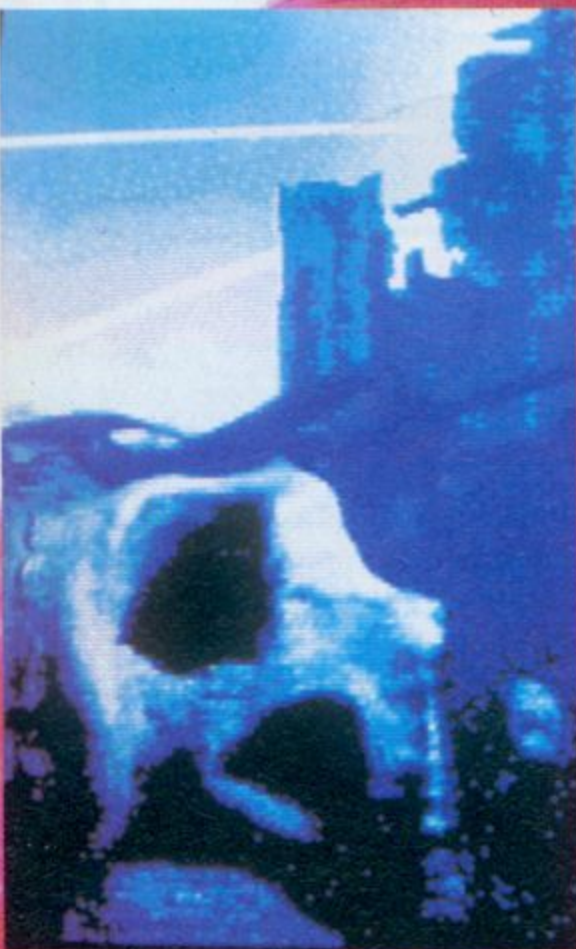
*Bonne jouabilité générale. On regrette qu'après le premier niveau l'action devienne un peu répétitive.*

**DUREE DE VIE 60%**

*Les pros du paddle termineront vite le jeu malgré ses 4 niveaux de difficulté.*

**INTERET 81%**

*Les fans du Terminator ne peuvent faire l'impasse sur cette superbe conversion du film. A ce titre, cette cartouche pourrait bien devenir un véritable collector.*





# GAME GEAR à 1290 F

**GAME GEAR**  
+ Columns  
+ Sonic

**GAME GEAR**  
+ Columns  
+ Master Gear  
+ Loupe

**GAME GEAR**  
+ Columns  
+ Sonic  
+ Master Gear  
+ Loupe

**1490 F**

Super Kick Off 295f Columns 245f Fantastic 245f Strategy "G" 245f  
Aerial Assault 225f Fray 275f Navigation 245f Super Monaco 245f  
Halley Wars 275f Heavy Weight 295f GP 2 275f  
Buster Ball 245f Champ. 245f Ryu Kyu 245f Donald Duck 295f

**Battery Pack pour Game Gear 349 fcs (chargeur + Alimentation)**

## PACK MEGADRIVE WALT DISNEY

**MEGADRIVE Jap.**  
+ Mickey Mouse  
+ Quackshot (Donald)

**1290 F**

SD Valis 269 F Turbo Out Run 229 F  
Double Dragon II 319 F Slime World 269 F  
Runark 269 F F1 Hero MD 349 F  
Thunder 349 F Galaxy Force 2 349 F  
Pro wrestling 275 F Beast Warriors 299 F

**PROMO D'ETE !**

Battle Mania 429 F	Kabuki Soldier 429 F	Thunder Fox 399 F
Crude Busters 449 F	Magical Boy 399 F	Valls 449 F
Dahna 429 F	Magical Guy 349 F	Wani Wani World 399 F
F1 Grand Prix 449 F	Olympic Gold 490 F	Where In Time... 449 F
Fantasia 429 F	Out Run 429 F	Wonder Boy 5 449 F
Fire Mustang 429 F	Quack Shot (Donald) 429 F	Y's 3 449 F
Golden Axe II 429 F	Rent a Hero 399 F	Mais aussi bien d'autres titres, renseignez-vous...
Grand Slam 429 F	Steel Empire 429 F	

## MEGA NEWS

David Robinson 449f	Grey Lancer 429f
Basket Ball 449f	Pat Robinson 449f
Chelnov 429f	European Cup 490f
Thunder 449f	Soccer 490f
Force IV 449f	Chuck Rock 490f
Splatter 449f	Super Monaco GP 2 449f
House 2 449f	King Salmon 449f
Side Pocket 429f	Lemmings 449f
Tazmania 449f	Smash TV 449f
Cadash 429f	Terminator 449f
Krusty's Fun House 449f	USA Basket Ball 449f
Arch Rival 449f	Fantastic Navigation 399f
Twinkle Tail 429f	

## DU NOUVEAU POUR AMSTRAD !

Des **"MINI ENCENTES ACTIVES"** pour adaptateur AMSTRAD  
**299 Frs LA PAIRE**

**249 Frs L'ADAPTATEUR POUR AMSTRAD\***

**499 Frs L'ADAPTATEUR AMSTRAD\* + LA PAIRE D'ENCENTES...**

\*Ne fonctionne pas sur 6128+.

## CORE GRAFX

Soldier Blade 399 f	
Labyrinth Island Special 399 f	
Zero Wings 449 f	CD Rom
Panza Kick Boxing 449 f	Super CD Rom
Ramna 1/2 III 449 f	Super CD Rom
Space Fantasy Zone 449 f	Super CD Rom

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad et Atari sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé par Sega. Megadrive, Game Gear, Super Famicom, Super Nintendo, Game Boy, Core Graft, Neo Geo, PC Engine GT, Super Graft, Lynx, Mega CD sont des produits déposés. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles. Le Game Key n'est pas un produit Nintendo et n'est pas fabriqué sous licence Nintendo. Il est fabriqué à Hong Kong.

## BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Ville..... Code postal.....

Téléphone..... Date.....

C.B. n°..... Date d'ex.....

Je joins à ma commande : ☐ un chèque, ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre, ☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Contre RemBoursement à ma commande

Je possède un(e) : Megadrive ☐ Master system I ou II ☐ Game gear ☐ Nec ☐ Game boy ☐ Super famicom ☐ Neo geo ☐ Autre ☐



# Shoot Again

145 rue de Flandre, 75019 Paris.

Tél : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26

Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00 sans interruption. Métro Crimée.

LES NEWS DISPOS, LES PREVIEWS, LE CLUB D'ECHANGES !

Retrouvez les rubriques "Que choisir ?", "Jeux d'occasions", "La Promo du Mois"  
**GAGNEZ UN MEGA CD, UNE MEGADRIVE ET DES PIN'S SHOOT AGAIN !!!**



**1690 F**

Super Famicom + Pétitel + 2 Manettes + Alimentation

**DEMENT !!!**

OFFRE EXCEPTIONNELLE, pour tout achat de 2 jeux Super Famicom, Shoot Again vous offre

**L'ADAPTATEUR UNIVERSEL** d'une valeur de **99 Frs.**

Il permet l'utilisation des jeux japonais et américains sur Super Nintendo. Cet adaptateur vous permettra aussi de passer des jeux Super Nintendo sur une Super Famicom.

Actraiser 395 F	Joe And Mac 590 F	Soccer 490 F
Aera 88 545 F	Pilot Wings 590 F	Super Mario World 490 F
Arthur Quest 590 F	Pro Football 590 F	Super Valls 590 F
Battle Blaze 590 F	Rockeater 590 F	Thunder Spirit 590 F
Battle Grand Prix 590 F	RPM Racing 590 F	Top Racer 590 F
F1 Grand Prix 590 F	S.T.G 590 F	Xardion 590 F
Final Fight Guy 590 F	Super Formation 590 F	Zelda III 590 F

Super Battle Tank 590f	Super Bowling 590f
Arcana 590f	F1 Super 590f
Space Football 590f	Driving 590f
Parodius 590f	Hook 590f
Camel Try 545f	Spindizi World 545f
Astral Bout 545f	Phalanx 545f
Super Prince Of Persia 590f	
Dunk Shot 590f	Super F1 590f
TMNT 4 590f	Circus 545f
Blazon 545f	Super Pinball 590f
Metal Jack 590f	Dina Wars 590f

## NEWS



★ TOP 10 U.S ★

★ ENFIN LES 10 MEILLEURS TITRES DISPONIBLES EN FRANCE POUR VOTRE CONSOLE NINTENDO NES ★

Robocop 2 475F	Batman, the return of Joker 475F	Hudson Hawk 475F
Untouchables 395F	Mad Max 395F	Castelania III 395F
Addams family 475F	Mega Man IV 475F	TMNT III 475F
		Total Recall 395F

Ces jeux fonctionnent sur NES française, avec le Game Key

Je désire commander le matériel suivant

Qté..... Désignation..... Pri.....

Pensez à commander par téléphone

Participation au frais de port et d'emballage 30 f

C+11 MONTANT TOTAL : .....





Au cours de votre mission, vous rencontrerez beaucoup de chutes d'objets comme ces rochers. Il vaut mieux les éviter que de perdre du temps à essayer de les détruire.



Cet engin infernal surgit de dessous la surface de l'eau.

## COMMENTAIRE

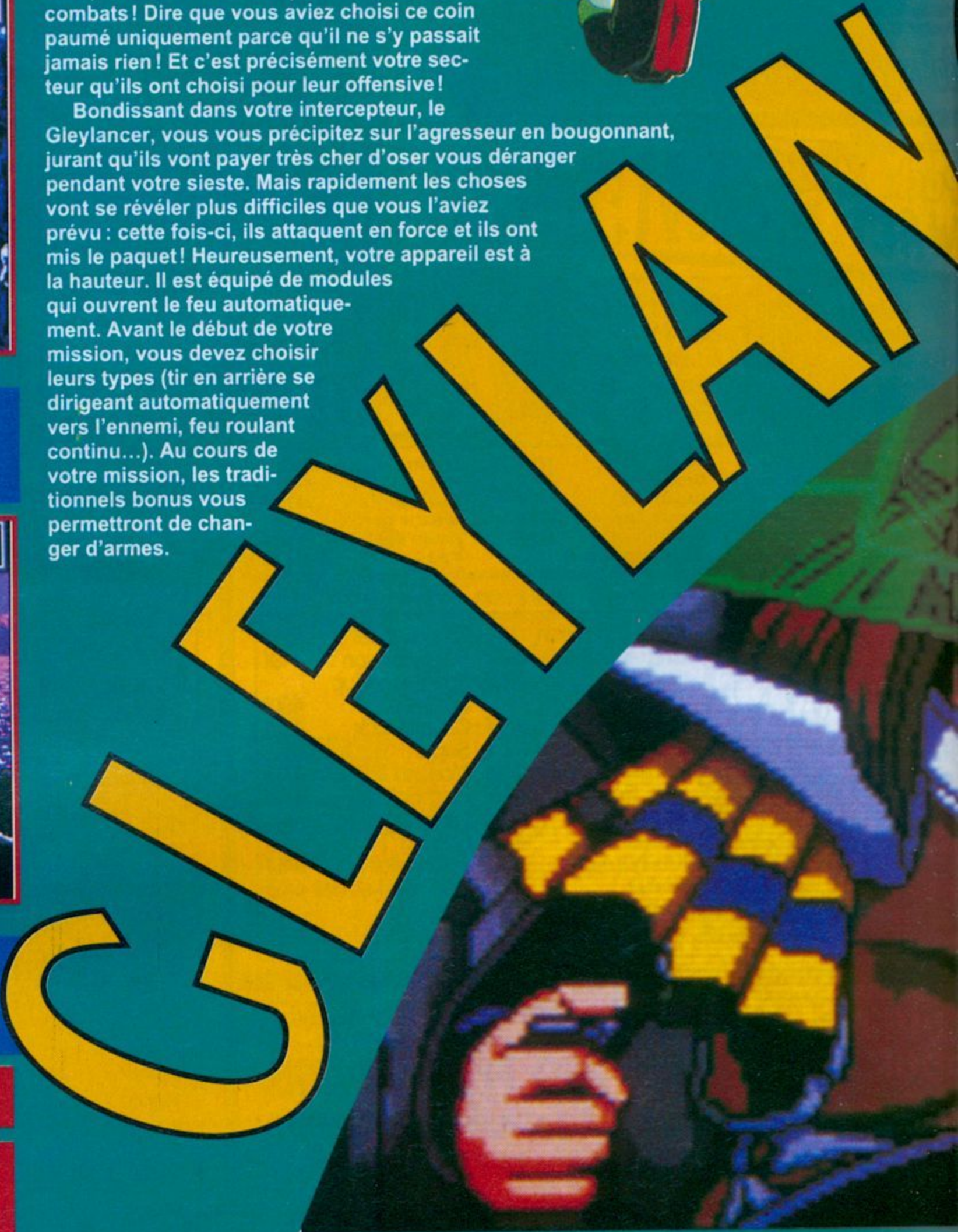


BANANA SAN

Vous aimez les shoot-them-up où des myriades de sprites vous assaillent à chaque instant, où vous ne pouvez entrer dans un écran sans traverser un champ de météorites où une chute de pierres risque d'endommager votre vaisseau ? Alors, Gleylancer est fait pour vous ! Certes, à part le système d'armement, le jeu est plutôt clair. La réalisation est, en revanche, très bonne et l'action incessante. La difficulté est bien dosée et progressive. Les premiers niveaux sont très faciles puis les choses se compliquent par la suite. Au chapitre des reproches, il est dommage que l'on confonde les projectiles avec le décor un peu fouillis parfois. Le jeu n'est pas plein écran. Une option qui permette de nettoyer tout l'écran d'un seul coup aurait été également appréciable, mais ne soyons pas trop exigeant : le jeu est plutôt une réussite !

Et paf ! il a fallu que ça tombe sur vous ! Alors que vous étiez bien tranquillement en train de "rêvasser", une nouvelle est arrivée : l'ennemi passe à l'attaque à travers toute la galaxie, et en tant que pilote d'une des avancées, vous allez être aux premières loges des combats ! Dire que vous aviez choisi ce coin paumé uniquement parce qu'il ne s'y passait jamais rien ! Et c'est précisément votre secteur qu'ils ont choisi pour leur offensive !

Bondissant dans votre intercepteur, le Gleylancer, vous vous précipitez sur l'agresseur en bougonnant, jurant qu'ils vont payer très cher d'oser vous déranger pendant votre sieste. Mais rapidement les choses vont se révéler plus difficiles que vous l'aviez prévu : cette fois-ci, ils attaquent en force et ils ont mis le paquet ! Heureusement, votre appareil est à la hauteur. Il est équipé de modules qui ouvrent le feu automatique. Avant le début de votre mission, vous devez choisir leurs types (tir en arrière se dirigeant automatiquement vers l'ennemi, feu roulant continu...). Au cours de votre mission, les traditionnels bonus vous permettront de changer d'armes.



L'attaque de l'adversaire vient d'être repérée.





# CER

# À L'ATTAQUE !

MEGADRIVE

## VOS ARMES PRINCIPALES

## REVIEW



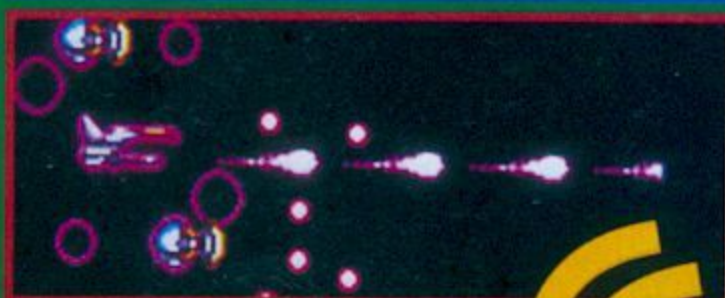
牛詩集



Les boules de feu bleutées.



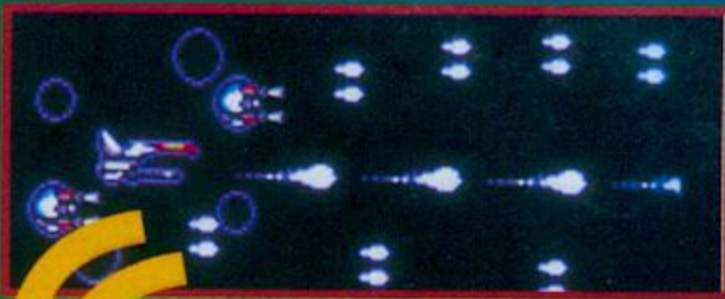
Les projectiles verts ricochent sur les parois. Très utiles pour liquider les défenses à l'intérieur.



Cinq projectiles partent simultanément.



Le sabre laser pulvérise en un coup tout ce qu'il rencontre.



Double canon.



Lance-flammes.



Pas une seconde de répit dans cette cartouche !



Vous pouvez à tout moment modifier la vitesse de déplacement de votre vaisseau.



Un ennemi arrive par derrière : vos modules se sont automatiquement tournés dans sa direction.



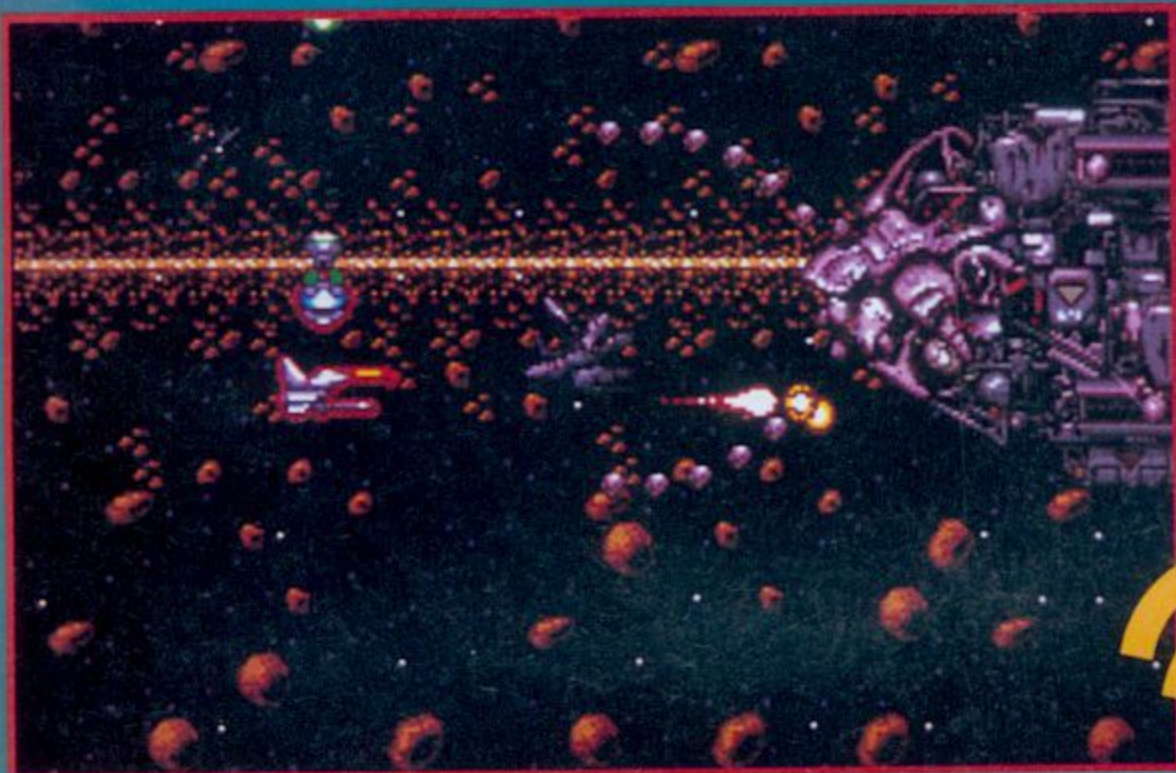
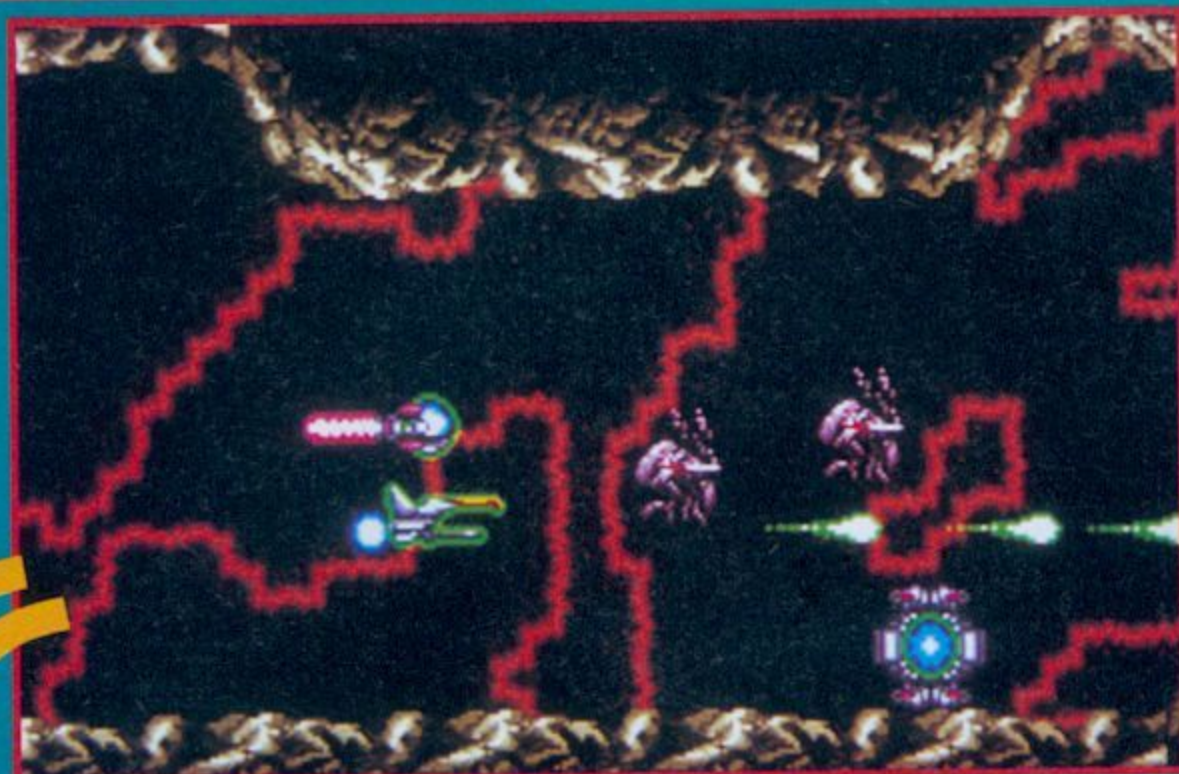
Vos modules tournent autour de votre appareil tout en faisant feu.



Au milieu d'un champ d'astéroïdes d'une planète, les combats font rage !



Un bonus à ramasser qui vous permettra de vous doter d'un second module.



Un vaisseau de milieu de niveau à exterminer pour poursuivre sa petite balade!

## COMMENTAIRE



**KANEDA KUN**

Première (bonne) surprise, la présentation animée du jeu est très longue. Elle est même plus importante que certains jeux sur CD-Rom! L'accent a été mis sur l'armement de votre engin et la facilité à l'utiliser.

Un bonus dont vous vous emparerez vous fournira un module. Le deuxième vous permettra de compléter votre équipement. Par la suite, les bonus ne feront que changer votre type d'armes. En cas de collisions, vous perdez vos modules l'un après l'autre. Les décors du jeu sont très réussis et mêlent souvent différents types de scrollings au sein d'un même niveau. Bien réalisé, efficace, Gleylancer est un excellent shoot-them-up qui concurrence le prochain Thunder Force IV de Techno Soft.



Coucher de lune sur une base de l'adversaire.



Certains décors sont superbes!



**EDITEUR : MASYA**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : JUILLET**

**DIFFICULTE : MOYENDIFFICILE**

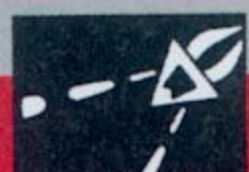
**NOMBRE DE VIES : 5**

**OPTION CONTINUE : 5**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : OK**

**1**  
**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 95%**

Excellente. On croirait se trouver devant un jeu CD-Rom.

**GRAPHISME 76%**

Les décors sont beaux, bien que parfois un peu fouillis.

**ANIMATION 88%**

Des myriades de sprites.

**BANDE-SON 90%**

Des musiques rapides et dynamiques.

**JOUABILITE 93%**

Votre vaisseau est hyper-manceuvrable.

**DUREE DE VIE 87%**

Une difficulté progressive mais il faut rapidement s'accrocher à son joystick!

**INTERET 87%**

Une réalisation de qualité, un vaisseau agréable à manier, un système d'armement efficace et de l'action incessante propulsent cette cartouche dans le "vert paradis" des shoot-them-up classiques, mais réussis!





SUR



avec **TILT**  
MICROLOISIRS

et **CONSOLES**

## CHAQUE SEMAINE des CADEAUX À GAGNER : 2 MEGADRIVE, DES LYNX, UNE SUPER-NINTENDO...

dans MICRO KID'S sur FR3 du lundi au vendredi à 13h50  
ou avec le 36 15 code FR3... Des consoles, des jeux, les pin's, les tee shirts,  
le disque de l'émission... Et, chaque mois, avec le record : L'ATARI ST MICRO KID'S!



MICRO KID'S sur FR3,  
du lundi au vendredi à 13h50, c'est :  
Toute l'actualité consoles et micros,  
des reportages, des interviews,  
une rubrique trucs et astuces  
pour améliorer vos records, des cheat modes,  
des solutions complètes.  
Vous y rencontrerez les plus célèbres  
programmeurs, graphistes et scénaristes.

## LE PREMIER « MAGAZINE JEU » TÉLÉ DES CONSOLES ET DES MICROS

### DES JEUX!

MICRO KID'S permet aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur les  
grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef...  
Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatches !!

### DES DÉMOS!

Envoyez sans tarder vos démos à TILT.  
Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S!

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :  
Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions

Nom : ..... Prénom : ..... Âge : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Téléphone : .....

Ma machine : .....



Micro Kid's est produite par FR3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation  
d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +,  
avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



MICROMANIA







## REVIEW

Cette course de Formule 1 vous emmène sur les circuits les plus renommés. Les options de départ très complètes faciliteront l'apprentissage de la conduite: choix du niveau de difficulté et des caractéristiques du véhicule (boîte automatique ou manuelle, suspension, freinage, direction, etc.). Il ne reste plus qu'à sélectionner une écurie et à choisir le circuit parmi les seize proposés. Lors de cette sélection, vous aurez d'ailleurs droit à un tour de circuit en pseudo-vue 3D pour vous familiariser avec les difficultés. En revanche, au cours de l'épreuve elle-même, l'écran ne montre qu'une vue aérienne beaucoup moins suggestive. Le ou les tours de préparation revêtent une certaine importance car ils conditionnent votre position de départ. Essayez d'être placé dans les premiers pour éviter les carambolages assez fréquents du départ. Les autres concurrents ne vont pas se priver de vous faire les pires vacheries, et il faudra compter aussi avec le circuit lui-même: virage en épingle à cheveux, chicane, etc. Le temps, tout comme l'état des pneus, influe sur l'adhérence. Surveillez donc leur état, ainsi que celui du pare-chocs, de manière à vous arrêter à temps à la fosse. La pile de sauvegarde mémorise la trace de vos exploits et vous permettra de progresser plus facilement.



Le programme garde la trace des meilleurs scores.

## COMMENTAIRE



## SPIRIT

Sans être mauvaise, cette course de voitures laisse un peu le joueur sur sa faim. Certes, les circuits sont variés, et les possibilités de paramétrage d'une grande richesse, mais la vue aérienne adoptée gâche une bonne partie du plaisir. Il est en effet bien difficile de ressentir la grisaille de la vitesse avec cette vue du dessus sans aucun relief. De plus, l'absence d'option 2 joueurs est une grosse lacune dans ce type de jeu. C'est d'autant plus dommage que les effets de dérapage et d'inertie sont bien rendus: perte d'adhérence lorsqu'il pleut ou que les pneus sont usés, utilisation du frein pour virer sec en un savant dérapage contrôlé, etc. F1 Grand Prix pourra éventuellement vous faire passer quelques bons moments, mais il sous-utilise trop la machine pour être un grand jeu.



La pluie commence à tomber avec son lot de dérapages incontrôlés; il est temps de passer au stand changer le pare-chocs.



Les autres pilotes ne se privent pas de vous faire des queues de poisson pour vous ralentir.

Tout le monde s'active pour changer pare-chocs et roues sans perdre la moindre seconde.



## F1 GRAND PRIX



Les seize circuits offrent une grande vitesse et la maniabilité.



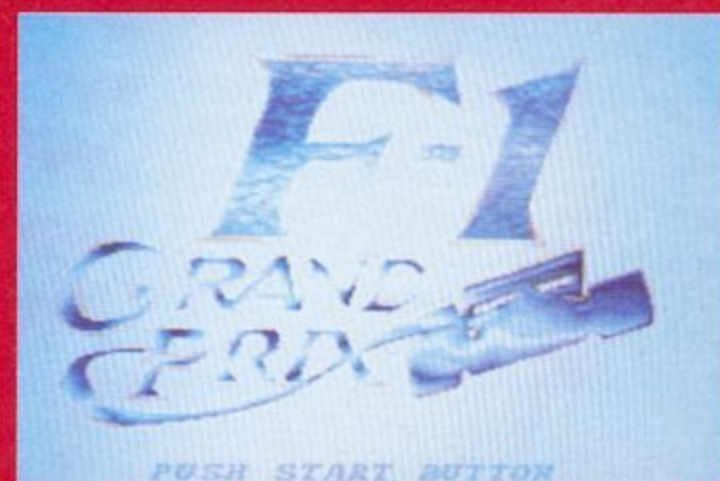
La pile de sauvegarde évite de toujours recommencer au début.



# REVIEW



Si vous n'êtes pas parvenu à un bon temps lors des essais, vous risquez fort de vous retrouver, comme ici, à la dernière place au départ. Attention à bien éviter les concurrents au démarrage.



**EDITEUR : VIDEO SYSTEM**

**PRIX : F**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : FACILE**

**NOMBRE DE VIES : —**

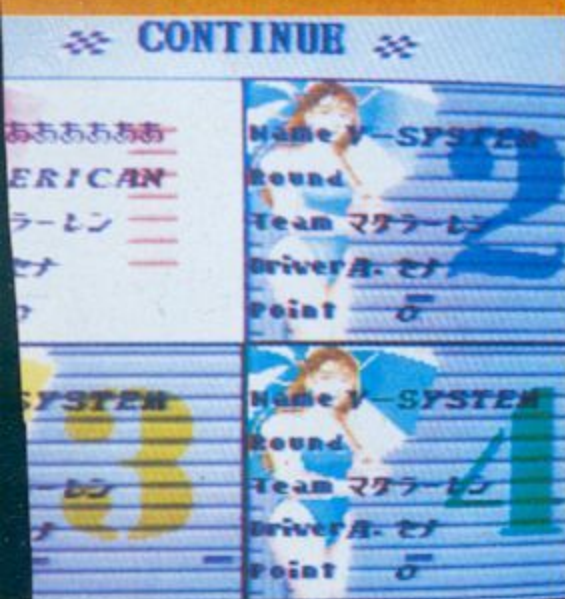
**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**



riété, privilégiant tour à tour la

Choisissez votre conducteur.



Les super-bolides que vous allez conduire.



■ McLaren MP4/6  
ENGINE HONDA RA121E  
60445 V12 349300  
FEATURING  
GEAR BOX  
McLaren's 1  
MANAGEMENT SYSTEM  
HONDA FGA-16  
TIRES  
GOOD YEAR  
SPARK PLUG  
MAG  
GASOLINE  
Shell



A vous de composer l'assemblage qui vous convient le mieux.

## COMMENTAIRE



**ROBBY**

C'est avec une certaine impatience que j'attendais cette conversion sur Super Famicom de la borne d'arcade F1 Grand Prix. Ce jeu ayant la bénédiction de la FOCA, il est le seul offrant de concourir pour le championnat du monde de F1 contre les plus grands au sein d'écuries prestigieuses (avec présentation des voitures et de tous les pilotes). J'ai trouvé la cartouche très fidèle à la borne et la possibilité de construire sa voiture selon les spécificités de chaque circuit du championnat séduira les vrais mordus. Enfin, la sauvegarde par pile est un atout supplémentaire qui a achevé de me séduire. F1 Grand Prix est à ce jour le meilleur jeu de F1 sur Super Famicom, en attendant mieux...

**GRAPHISME 55%**

C'est le point faible du programme. Les décors sont rudimentaires.

**ANIMATION 76%**

Elle est correcte, et ne présente pas le moindre ralentissement...

**BANDE-SON 62%**

Les bruitages de moteur et de dérapage sont noyés dans une musique lassante.

**JOUABILITE 86%**

Votre véhicule réagit au quart de tour.

**DUREE DE VIE 84%**

Les conditions météorologiques variées, les circuits diversifiés et la pile de sauvegarde contribuent à une bonne longévité.

**INTERET 78%**

La conversion de la borne d'arcade est correcte, mais d'autres programmes de course de voitures sont bien plus accrocheurs, à commencer par le vieux F Zero.



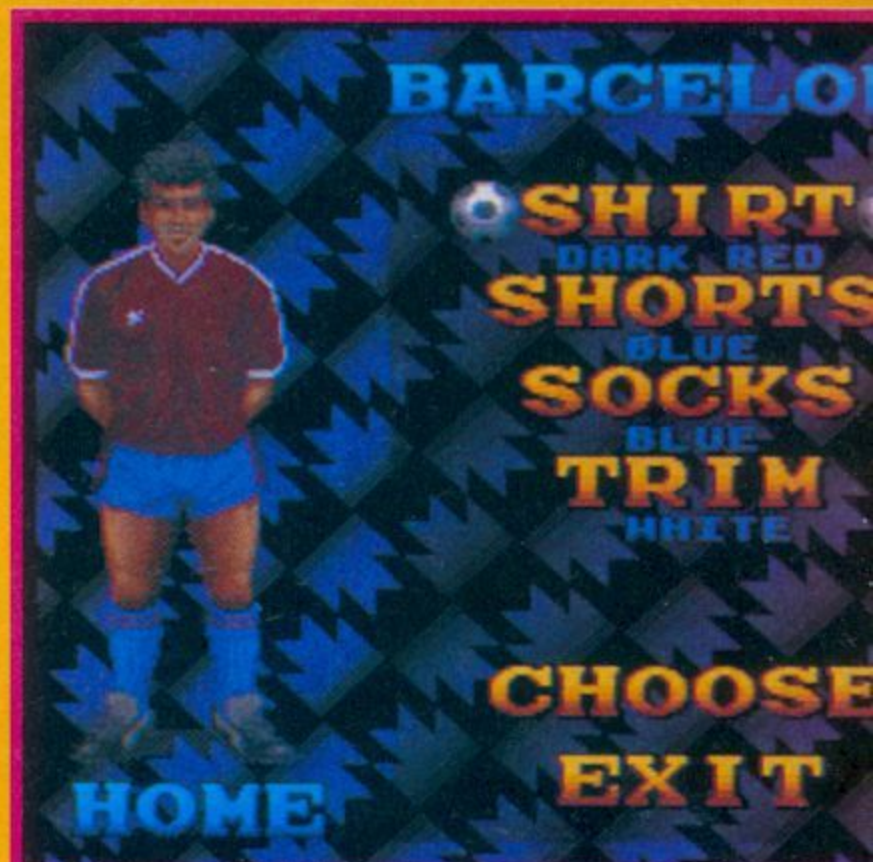


# REVIEW

**P**ossesseurs de Megadrive, si vous vous étiez lassé des rares jeux de foot disponibles pour votre machine, European Club Soccer vous propose de relever un challenge européen. Au menu des options de jeux, vous disposez de 3 niveaux de difficulté. Histoire de ne pas se prendre un carton contre la machine, vous pouvez également décider de la durée d'un match (de 4 à 90 minutes) et modifier les commandes attribuées aux boutons du paddle. Passez ensuite dans le mode Arcade, pour un match amical contre la machine. Vous choisirez de défendre les couleurs d'un des 172 clubs européens répertoriés par la cartouche en décidant de la formation tactique développée par celui-ci en cours de match et même de la tenue de vos joueurs. La représentation du terrain se déroule dans un scrolling horizontal façon "retransmission télévisée". Elle a l'avantage d'offrir une bonne lisibilité en toutes circonstances même si les puristes regretteront l'absence d'un scanner pour situer les joueurs hors champ. En cours de match, vous contrôlerez le joueur le plus proche du ballon. Les actions attribuées aux boutons de votre manette sont la sélection d'un joueur pour recevoir le ballon, le tir en hauteur ou à ras de terre, l'interception par tackle et le jeu de tête.



*Coup franc ! Déplacez le viseur jaune sur le terrain, il permet d'orienter votre coup de pied arrêté.*



*Comme à la télé, le ralenti permet de revoir une action décisive du match avec le petit R clignotant en haut à gauche de l'écran et tout et tout...*

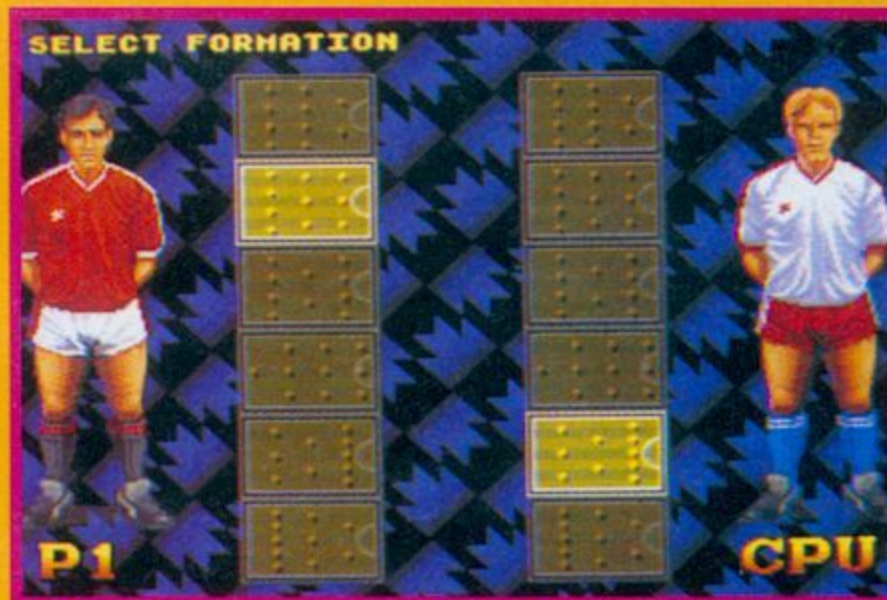
*Vos joueurs se replaçant automatiquement à leur poste lorsqu'ils ne sont pas sous votre contrôle, il est recommandé, par exemple, de pratiquer un 5-3-2 contre un club dont vous redoutez la puissance offensive.*

## COMMENTAIRE



**ROBBY**

Si European Club Soccer n'est pas encore le foot que l'on attendait sur Megadrive, je le préfère largement à World Cup Italia 90 qui commençait à dater. Le jeu de Virgin est, à mon avis, plus complet et plus intéressant grâce à ses nombreuses options. C'est notamment la possibilité pour 8 joueurs de concourir pour une coupe d'Europe qui le rend particulièrement attractif pour une bande de copains ayant l'habitude de se réunir autour d'une Megadrive. Les passionnés du ballon rond y trouveront donc leur compte, les autres seront sûrement dépités par la jouabilité pas toujours évidente de cette cartouche. A quand un équivalent du célèbre Formation Soccer ou de Kick Off sur la 16 bits de Sega?



*Soyez chauvin et n'hésitez pas à vous rejouer une certaine finale contre l'Etoile rouge de Belgrade. Le jeu offre une sélection de quelque 172 clubs européens !*

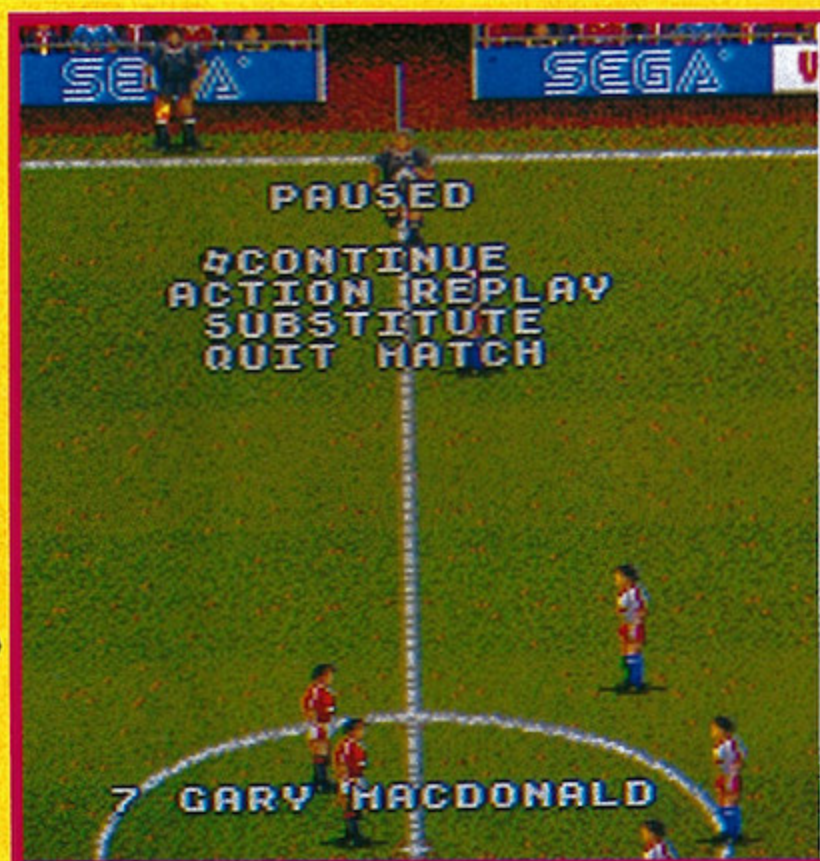






**Vous pouvez modifier la garde-robe de vos joueurs selon les couleurs de votre club.**

**Il est possible de sélectionner un ralenti, de faire rentrer un remplaçant ou de quitter le match.**



**Le gardien de buts est tout le temps géré par le programme. S'il semble imbattable sur les ballons aériens, vous parviendrez assez facilement à le tromper avec des tirs tendus aux 16 mètres.**



## 8 JOUEURS POUR LA COUPE

**SELECT NUMBER OF PLAYERS**



**EUROPEAN CUP FIRST ROUND**

- FK AUSTRIA
- MARSEILLE
- CHELSEA
- DYNAMO BERLIN
- HONVED
- SHAMROCK ROVERS

**P1**

C'est carrément du jamais vu dans un jeu de ce type. Dans son option simulation, proposant de participer à la coupe d'Europe des clubs, European Club Soccer autorise le choix d'un club pour un à huit joueurs. Chacun sélectionnera son club fétiche et aura à cœur de le mener jusqu'à la finale. Si les matchs se déroulent en alternance dans un premier temps, il est tout à fait possible de se retrouver en demi-finale contre son meilleur pote. Accueilli de façon mitigée à la rédaction de Consoles+, cette cartouche a déchaîné les passions dès lors que Robby, Axel, Wieklen et Marc se sont lancés dans la course à la coupe. Fans de foot, c'est cette particularité qui retiendra votre attention !

**MEGADRIVE**

**REVIEW**



牛寺集



**EDITEUR : VIRGIN**

**PRIX : —**

**DISPONIBILITE : AOÛT**

**DIFFICULTE : —**

**NOMBRE DE VIES : —**

**SAUVEGARDE : PAR CODE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : CORRECT**

**1-8**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 78%**

*Les écrans d'options sont particulièrement clairs, nets et pratiques.*

**GRAPHISME 78%**

*La représentation du terrain façon "retransmission télévisée" est très lisible et met tout à fait dans l'ambiance de la coupe d'Europe.*

**ANIMATION 72%**

*Rien d'extraordinaire, l'animation des joueurs est plus que correcte.*

**BANDE-SON 84%**

*J'ai beaucoup aimé les compositions musicales en cours de match.*

**JOUABILITE 71%**

*Correcte, sans plus.*

**DUREE DE VIE 87%**

*Enorme si vous réunissez plusieurs amis autour de votre Megadrive, ambiance téléfoot assurée !*

**INTERET 74%**

*European Club Soccer constitue, à mon avis, le meilleur jeu de foot sur MD, en attendant un produit à la Kick Off.*



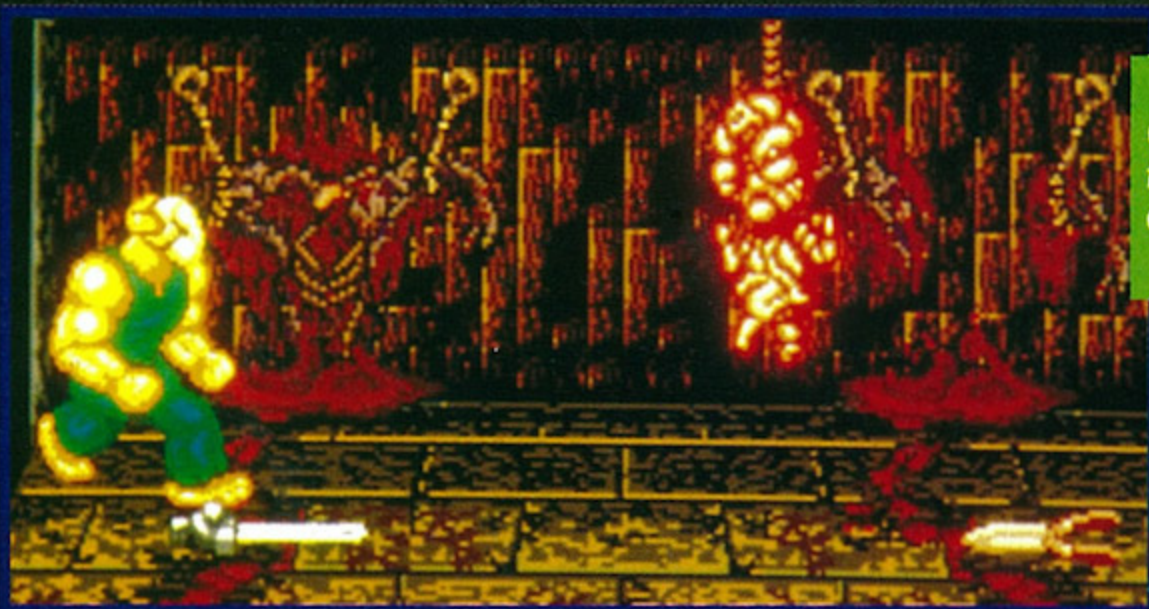


J'étais tranquillement chez moi un matin dans ma baignoire lorsque j'entendis retentir la sonnette de la porte d'entrée du "placard à balais" qui me sert d'appartement à Tokyo. Stupeur! Je tombe sur une espèce d'individu, pieds nus, portant un masque blanc de gardien de buts de hockey sur glace. Reprenant mes esprits, je lui dis "Hi, Freddy!". "Non, me répond-il, Freddy bosse pour le cinéma. Moi, c'est Ricky et je suis spécialisé dans les jeux vidéo."

Puis il me demande si c'est bien ici la maison des forces du Mal, avant de mettre en marche sa tronçonneuse. J'essaye de le calmer et je lui dis qu'on a dû mal le renseigner. Il m'explique alors que trois mois à peine se sont passés depuis qu'il a réussi à délivrer sa fiancée, Jennifer, mais celle-ci — à se demander si elle ne le fait pas exprès — a de nouveau été kidnappée par une série de démons. Il doit donc, comme dans le premier épisode, pénétrer, en massacrant tout sur son passage, jusqu'à la pièce où est détenue Jennifer pour lui redonner vie. Il n'y a pas de bonus, mais une série d'instruments coupants ou contondants (barre à mine, tronçonneuse, couteau, fusil à pompe...) qui permettront à Ricky de se frayer un passage à travers des giclées d'hémoglobine!



L'ascenseur qui vous emmène au niveau 2 est plutôt du genre fréquenté!



Cet espèce de fœtus pendu surgit du plafond.

Le point faible du boss du deuxième niveau, les yeux bien sûr!

## COMMENTAIRE



KANEDA KAN

La première cartouche Gore est de retour! Cette nouvelle version est très proche de l'épisode précédent. On commence le jeu à peu près au même endroit, devant l'entrée de la demeure maudite. Les niveaux, comme

les monstres, ressemblent également beaucoup (trop) à ce qu'on avait déjà vu. La plus grande nouveauté vient peut-être de l'absence de mauvaises surprises dans les combats avec les gardiens de fin de niveau. Dans la première version, au moment où l'on croyait en avoir fini avec le boss, un nouvel assaillant, ou un élément du décor, passait à l'attaque. Les décors ne sont pas très réussis avec peu de couleurs et beaucoup de tramages. Enfin, histoire d'enfoncer le clou, le contrôle de Ricky est médiocre et le jeu plutôt difficile! Décevant!



Peu de coups et de positions sont à la disposition de Ricky, mais ils sont efficaces.



# SPLAT HOUSE





Les pointes acérées apparaissent et disparaissent du sol.



Rien de mieux qu'un bon vieux tibia pour éclater la tronche d'un monstre!

Les détails Gore ont été soignés.



## COMMENTAIRE



### BANANA SAN

Namco avait sorti initialement ce jeu sur la PC Engine où il avait fait, à l'époque, sensation. Pour la première fois, un jeu reprenait l'atmosphère des films d'horreur avec des sales bêtes qui explosent sous vos coups, tapisant les murs de sang, des créatures immondes qui projettent une espèce de bave mortelle, des pièges à chaque niveau, des objets hantés qui vous agressent sans arrêt... Puis il avait été rapidement converti sur la console 16 bits de Sega. C'est sur ce format qu'apparaît la suite des aventures de Ricky. Les sprites sont de grande taille, mais celui de votre héros est pesant à contrôler! Un jeu très original par son ambiance Gore, mais cela n'est pas suffisant pour faire un bon jeu!

## SPLATTERHOUSE<sup>®</sup> PART 2

PUSH START BUTTON

©1988, 1992 NAMCO LTD.  
ALL RIGHTS RESERVED  
NAMCOT

**EDITEUR : NAMCO**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : JUILLET AU JAPON**

**DIFFICULTE : DIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : 5**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : PESANT!**



**PRESENTATION 65%**

*Courte et peu esthétique, elle n'a qu'un intérêt: on peut l'avoir en anglais ou en japonais.*

**GRAPHISME 66%**

*Les décors sont bien dessinés mais la palette de couleurs est trop limitée.*

**ANIMATION 77%**

*Les sprites sont de grande taille.*

**BANDE-SON 72%**

*Elle renforce l'atmosphère Gore.*

**JOUABILITE 45%**

*Ricky met beaucoup trop de temps à réagir!*

**DUREE DE VIE 76%**

*Le jeu est difficile!*

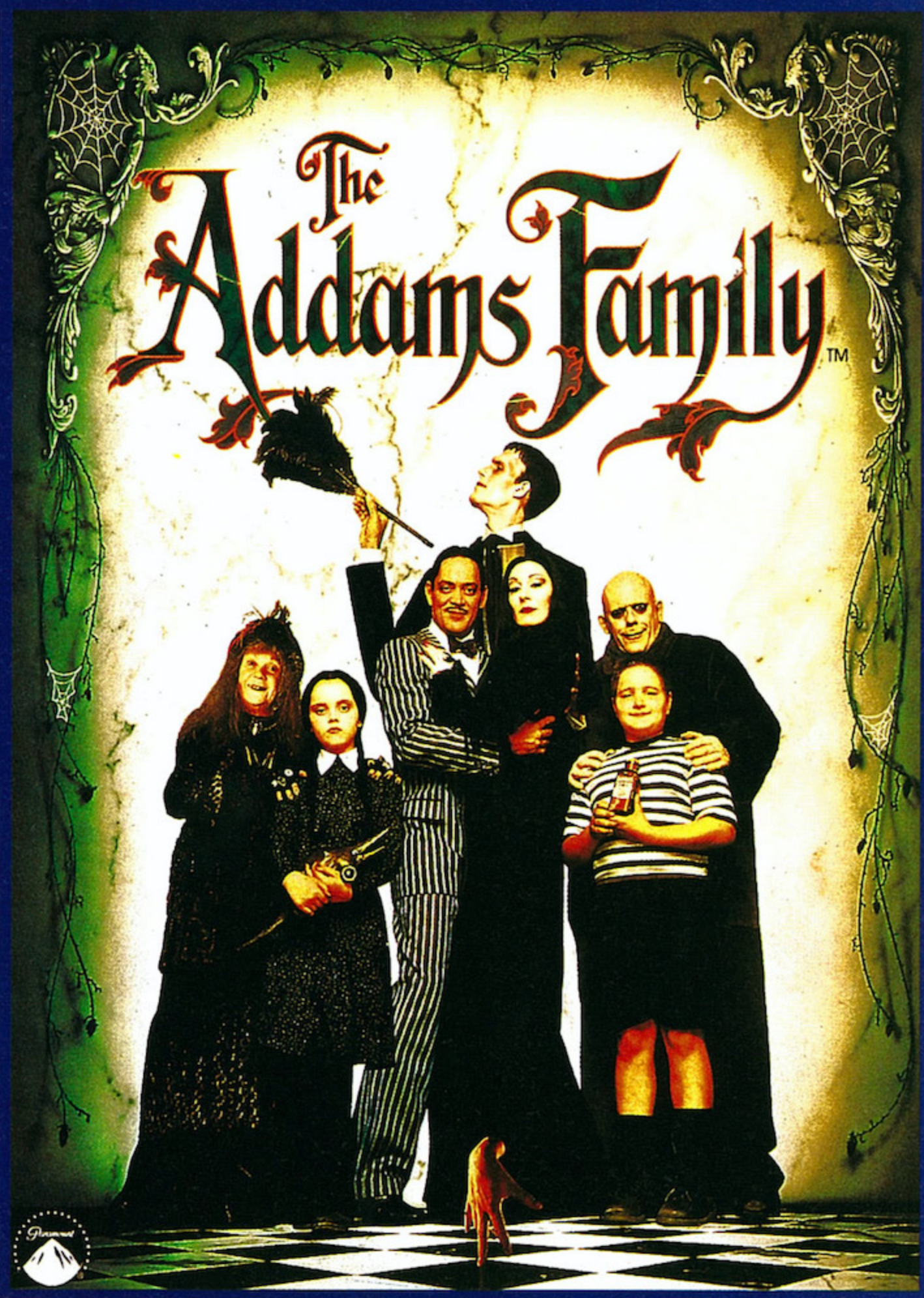
**INTERET 64%**

*Le thème et la réalisation sont originaux et à ne pas mettre sous les yeux des âmes sensibles! Mais la réalisation est un peu décevante.*



Ce jeu aurait pu être sous-titré "journée d'enfer de la plus infernale des familles". Après les BD, après la série (elle passe actuellement sur M6), après le film, voici le jeu. Aucun doute, The Addams Family est un filon.

Gomez, le père de famille, a quelques menus problèmes. L'infâme Abigail Craven tente de mettre la main sur la fortune de sa famille, et ses troupes sont là pour l'assister. Jugez donc des dégâts : Morticia, la mère, est emprisonnée quelque part dans les catacombes du château ; oncle Fester a perdu la mémoire et souffre d'un cas fort intéressant de possession démoniaque ; grand-mère et les enfants sont eux aussi emprisonnés. La mission délicate de Gomez sera donc de libérer successivement Pugsley, Wednesday et Granny, de rendre la mémoire à l'Oncle Fester et finalement d'aller secourir sa bien-aimée. Des multitudes d'endroits à visiter, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de la maison, dans le cimetière ou encore dans les souterrains, des passages secrets, des pièges variés et des monstres nombreux et difficiles... c'est l'enfer qui commence pour la sympathique — mais néanmoins assez bizarre — famille Addams !



## TOUJOURS PLUS HAUT

Que se passe-t-il quand vous croisez une casquette avec un mixer à légumes ? Vous ne savez pas ? Gomez, lui, en a une assez bonne idée. Il utilise le résultat, le "Fezi-Copter" pour atteindre les cimes enneigées (ça lui permet de voler, quoi !). Malheureusement, cet intéressant ustensile disparaît quelques secondes après le passage d'une porte...



▲ Le "Fezi-Copter" de Gomez sera très utile...

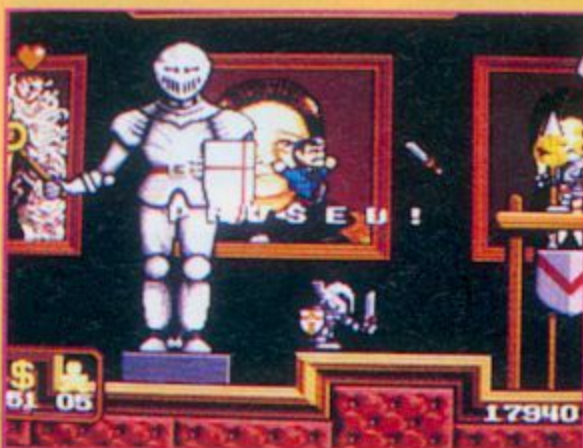






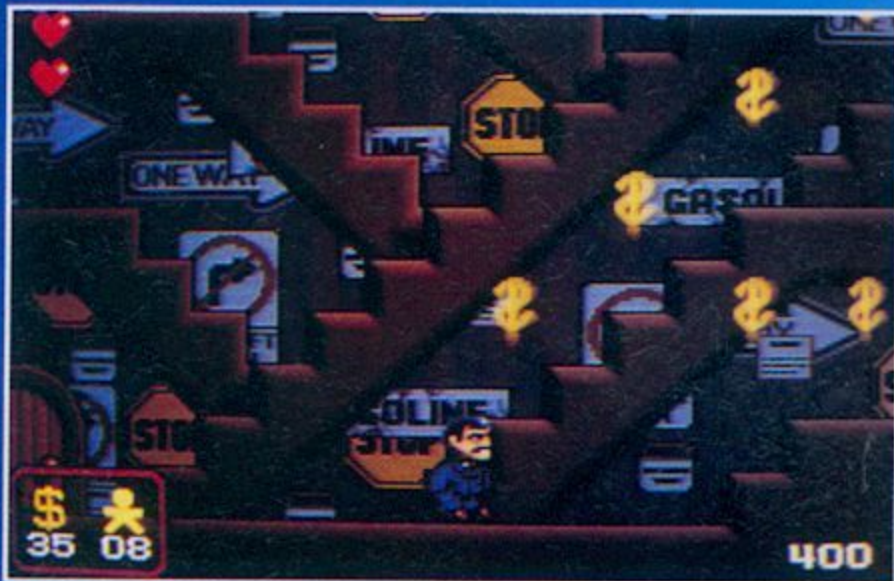
## LA CHOSE QUI VOUS MANQUAIT...

Chaque fois que Gomez entre dans une pièce, il trouve une boîte marquée "A". S'il l'ouvre, la Chose en sort et lui donne une indication.



## SECRET!

Presque chaque niveau comporte une salle secrète, la plus importante se trouvant au tout début. Vous y trouverez de nombreuses "power up", et surtout une seconde salle qui ne contient pas moins de 27 vies supplémentaires! Sympa, non? Il ne vous reste plus qu'à les trouver...



▲ Gomez Addams a trouvé le chemin du vieil arbre. Attention, danger!

## COMMENTAIRE



ROB

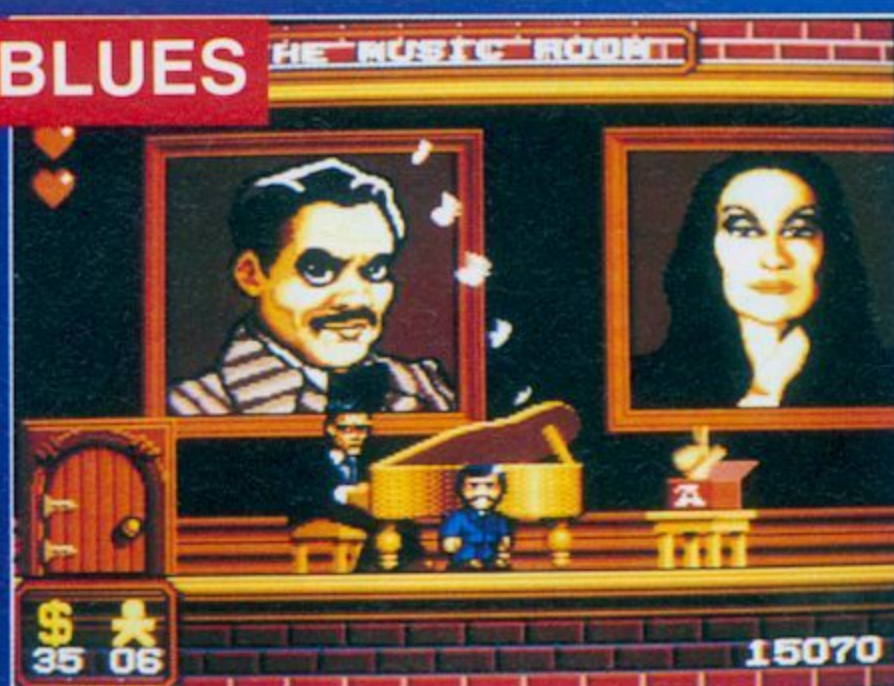
Ce jeu a de nombreux points positifs. Commençons par la qualité des graphismes, elle est excellente. Les sprites sont précis et bien dessinés, et les paysages superbes. Le jeu est rapide et très, très difficile. En fait, j'ai craint de ne plus guère avoir de cheveux à la fin du jeu tant il est frustrant! Mais n'oubliez pas que vous vous en lasserez rapidement, il est aussi captivant. Il y a toujours de nouvelles salles, de nouveaux passages à explorer, et le système de codes vous permet de reprendre la partie sans devoir recommencer les niveaux que vous avez déjà terminés. Certes, c'est un jeu de plates-formes classique, sans rien de très original, mais il est suffisamment bien réalisé pour passionner les amateurs de ce type de jeux. The Addams Family vous offrira des graphismes et une jouabilité — et une difficulté — qui le placent parmi les meilleurs.





## LURCH AIME LE BLUES

Entrez dans le salon de musique, et vous trouverez Frankenstein en train de taquiner les touches d'ivoire. Chaque fois que Gomez libère un membre de sa famille et qu'il bat un méchant de fin de niveau, il est transporté dans cette salle. Quand Fester, Granny et les enfants seront rassemblés, il pourra partir à la recherche de Morticia.



De nombreux bonus attendent Gomez dans cette pièce... ▼



Gomez passe son code... Mais il risque d'avoir quelques problèmes avec l'examineur...



▼ Gomez face à l'un des plus redoutables gardiens !

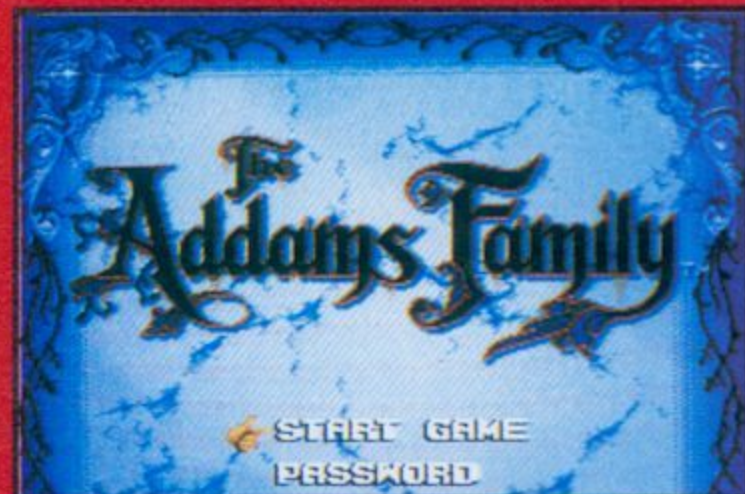


## COMMENTAIRE



**JULIAN**

Je dois admettre que, la première fois que j'ai joué à Addams Family, je n'ai pas été impressionné. Les graphismes et la bande-son sont excellents, mais le jeu me semblait monotone. Au fur et à mesure que j'ai joué, je l'ai trouvé de plus en plus intéressant, et j'ai fini par être captivé. L'univers de jeu est immense et fourmille de salles et de passages secrets, ce qui le rapproche des Mario. Il est assez dur, de nombreuses heures d'entraînement acharné seront nécessaires pour arriver au dernier niveau. Si vous voulez un jeu dur, 100% plates-formes, ne cherchez pas plus loin.



**EDITEUR : OCEAN**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : JUILLET**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : 5**

**OPTION CONTINUE : INFINIE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : TRES BON**



**PRESENTATION 88%**

Toutes les options utiles sont là, et le système de codes est très pratique.

**GRAPHISME 90%**

Les sprites sont détaillés et bien animés, et les paysages sont bien dessinés.

**BANDE-SON 89%**

Des musiques accompagnent Gomez dans les différents endroits du jeu. Les bruitages sont eux aussi très réussis.

**JOUABILITE 90%**

Le contrôle est parfait, la réponse de Gomez instantanée. C'est indispensable, vu la difficulté des niveaux supérieurs.

**DUREE DE VIE 88%**

Des tonnes de pièces et de passages secrets vous permettront de jouer sans ennui pendant de très longues heures.

**INTERET 89%**

Rien de vraiment neuf, mais un plaisir et une difficulté qui donnent envie d'aller toujours plus loin. Les fans seront dans leur élément.



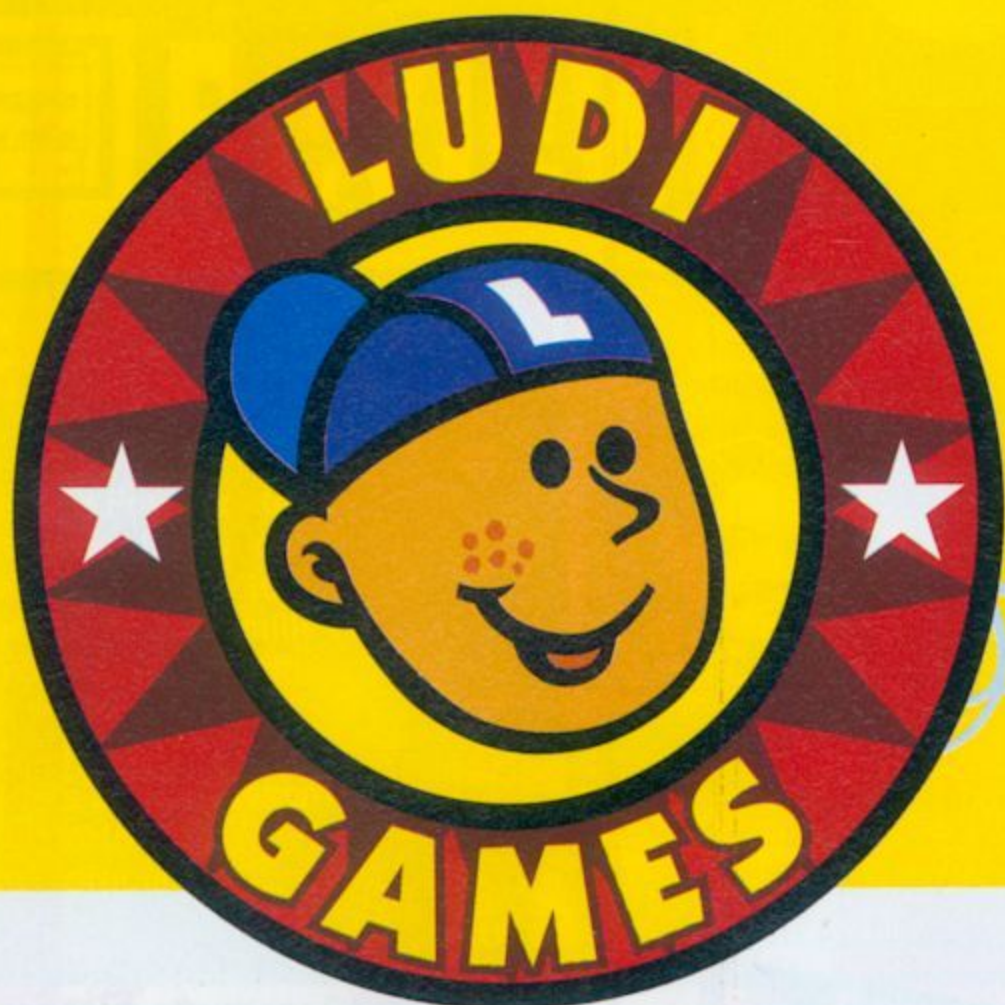


## LE PREMIER MAGAZINE DE LOISIR EUROPÉEN CONSACRÉ AUX COMPATIBLES PC !

LE TROISIÈME NUMÉRO EST ARRIVÉ ! ET EN PRIME, UNE DISQUETTE GRATUITE !  
LES TOUTES DERNIÈRES INFOS ET CRITIQUE.

- JEUX A DEUX : CONNECTEZ VOS PC
- DOSSIER : DOPEZ VOTRE MÉMOIRE
- LE GUIDE DES PÉRIPHÉRIQUES
- INDIANA JONES IV
- UTILMA UNDERWORLD
- SOLUTIONS : GODS, PRINCE OF PERSIA
- GRATUIT : DES DÉMOS JOUABLES  
(ANOTHER WORLD, MAGIC POCKETS...)





"Joe et Mac est une excellente conversion du jeu d'arcade et mérite même une mention spéciale...". 91 %JOYPAD



KICK OFF™ (IMAGINEER)  
 DRAGON'S LAIR™ (ELITE SYSTEMS)  
 JOE & MAC™ (ELITE SYSTEMS)  
 TURRICAN™ (ACCOLADE)  
 SUPER TURRICAN™ (IMAGINEER)  
 ELITE™ (IMAGINEER)  
 F15™ (MICROPROSE)  
 DR FRANKEN™ (ELITE SYSTEMS)  
 DYNABLASTER™ (HUDSON SOFT)

LICENSED BY

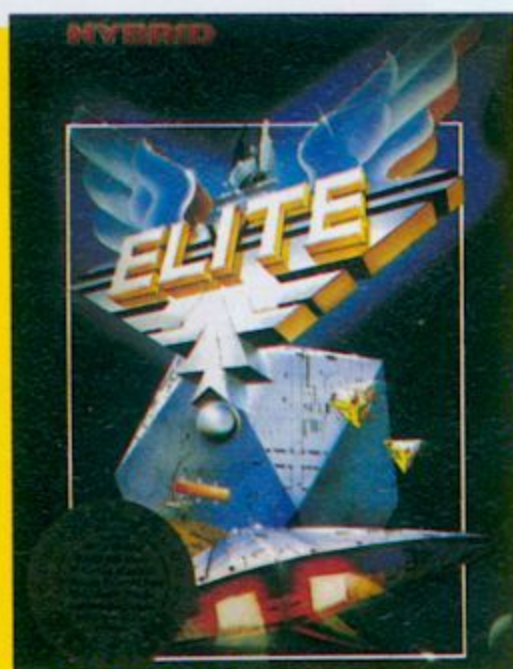


Nintendo®, GAME BOY™, Nintendo® Entertainment System™, the product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

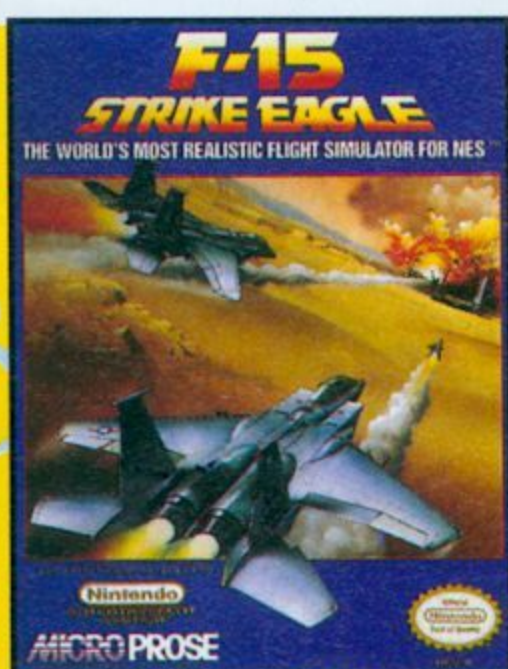


"Les situations sont réalistes et les règles du football sont respectées. Kick Off possède énormément d'options ce qui est génial". 91 %BANZZAI

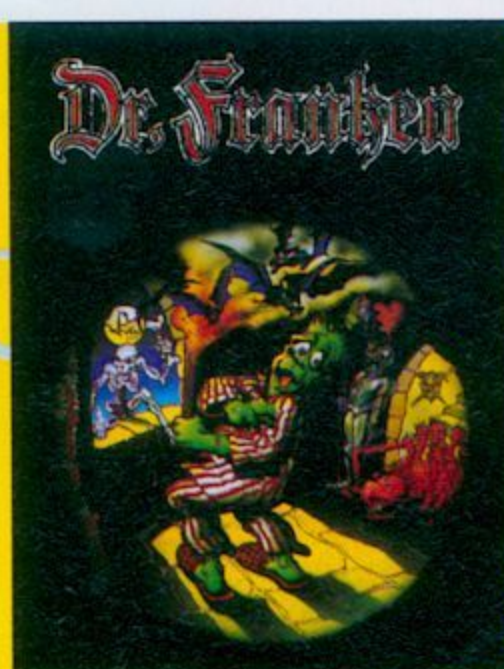
*Et bientôt, la rentrée de Ludi...*



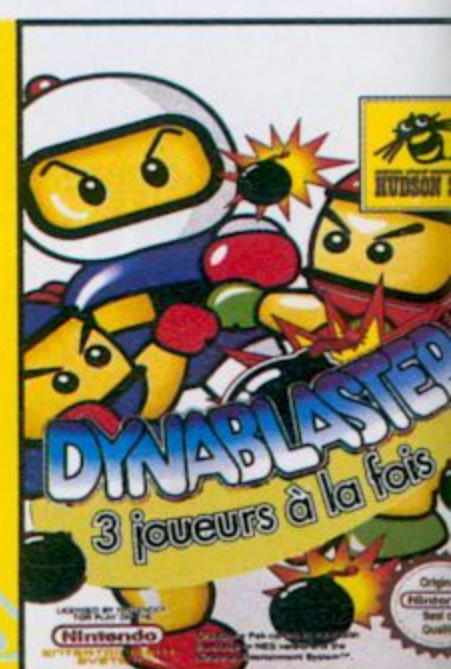
ELITE™: "Une magnifique saga inter-galactique signée IMAGINEER qui te fera explorer plusieurs galaxies à bord d'un Cobra MK III".



F15™: "Bouclez votre ceinture dans le cockpit du F-15 Strike Eagle, le plus fantastique des jets américains !"



Dr FRANKEN™: "Tu dois aider Frankie à retrouver les morceaux de son amie Bitsy pour lui redonner vie..."



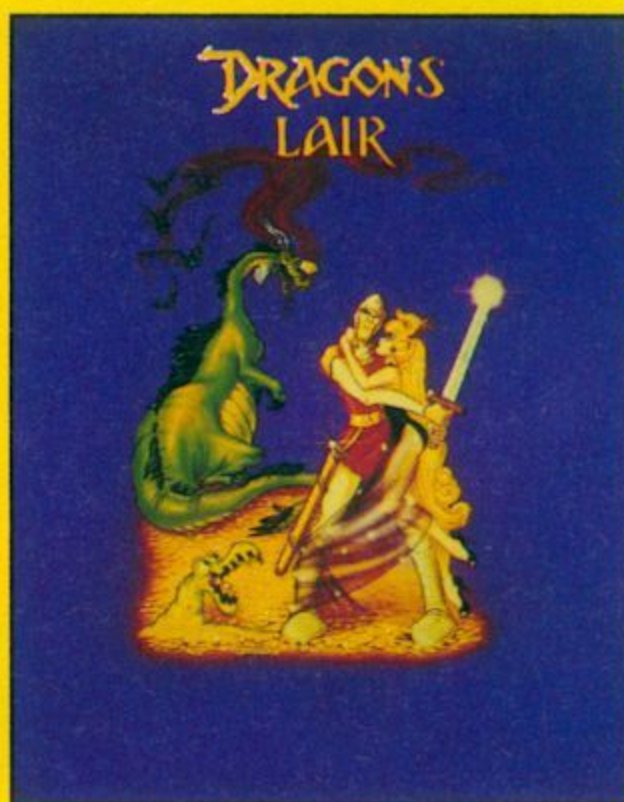
DYNA BLASTER™: "C'est vraiment une super histoire, ce petit Bomberman blanc, complètement innocent et qui est jeté en prison. Vous pourrez jouer à Complètement délirant !"



# Demandez les jeux LUDI GAMES

Chez vos meilleurs  
revendeurs...

"C'est du grand art sur  
Gameboy, j'aime, j'aime,  
j'aime !". 92 % CONSOLES +



"Dragon's Lair possède des gra-  
phismes extraordinaires et vous  
fera passer de très bons  
moments!" 93% CONSOLES +



Original  
**Nintendo**  
Seal of  
Quality

3615  
LUDI  
GAMES

Distribué par **GUILLEMOT**  
**INTERNATIONAL**  
SOFTWARE - BP 2  
56200 LA GACILLY  
Tel : (16)99.08.90.88

J'adhère au club **LUDI GAMES** pour un an. Je recevrai  
rapidement ma carte officielle de **LUDI PLAYER** et un pin's  
**LUDI GAMES**. Très régulièrement je recevrai la lettre  
confidentielle du Club, et tous les trois mois, **LUDI**  
**NEWS™** un magazine plein d'astuces et d'infos  
exclusivement consacré à la sélection **LUDI GAMES™** pour  
consoles **NINTENDO®**.

Nom : ..... Prénom : .....  
Date de naissance : ..... / ..... / ..... ☐ Fille ☐ Garçon  
Adresse : .....  
Ville : ..... Code postal : .....  
Titre du jeu acheté : .....

J'ai une console :

☐ Nintendo® ☐ Game Boy™ ☐ Super Nintendo®

☐ Je joins un chèque de 50 Francs à l'ordre de **LUDI MEDIA**

☐ Signature : xc

(signature des parents pour les mineurs)



Bulletin à compléter  
et à renvoyer  
accompagné de ton  
règlement à :

**LUDI MEDIA**  
**CLUB LUDI GAMES**  
rue des Camélias  
BP 20  
94140 ALFORTVILLE



Spider, une organisation qui répond au doux nom de Marchand de la mort, perturbe l'espace continu temps sinusoïdal. En décodé, cela signifie qu'elle déchire la fabrique même de la trame de l'éther spatial ou bien encore, selon Hubert Reeves, qu'elle met en danger l'écoulement du flux temporel axiomal. Toujours pas compris ? Pas grave, il faut juste savoir que Spider fait tourner les montres à l'envers. Encore plus simple, cette organisation fout la zone et ça n'est pas du goût de l'association mondiale des gentils ninjas. De toute manière, que celui qui a déjà lu un scénario de shoot'em up lève le doigt et me jette la pierre. Il suffit de savoir que Ninja Commando est un shoot' à scrolling horizontal composé de 7 niveaux. Chose originale, les niveaux 1 à 4 se présente dans un ordre aléatoire. Vous pouvez choisir entre trois ninjas, chacun d'eux ayant des coups spéciaux à la Fatal Fury, c'est-à-dire des combinaisons à la manette. Le résultat est des plus dévastateurs, quand on y arrive ! Pour les plus fainéants, il suffit d'appuyer sur le bouton A. Plus vous appuyez et plus les tirs sont puissants, les bourrins sont enfin récompensés ! Pour éviter les coups, il est possible d'effectuer des pirouettes dans tous les sens (et de tirer des shurikens en même temps !). Et en cas de coup dur, un petit coup de pouce sur le bouton C et les ninjas détruisent tout ou presque à l'écran, mais cela fait baisser leur barre d'énergie. Comme vous pouvez le constater, il y a plus d'un moyen de venir à bout de ses adversaires dans Ninja Commando. Et encore, je ne vous parle pas des scrolls qui vous transforment en phénix ou en tigre invincible !

## COMMENTAIRE



MARC

Génial ! Et je mâche mes mots ! Enfin, enfin SNK (ou plutôt les programmeurs d'Alpha) se sont décarcassés sur une cartouche Neo Geo. A mon sens, Ninja Commando est un des jeux les plus complets

sur cette console. 3 boutons sont utilisés, contrairement à d'autres shoot ou beat'em up, et il ne suffit pas de tirer bêtement et d'avancer. On peut soit tirer comme un malade et dans ce cas augmenter la puissance de ses tirs ou, pour les pros, effectuer des combinaisons de manettes compliquées et ainsi déclencher la colère divine sur les pauvres ennemis. On peut même lancer des shurikens en faisant des pirouettes, c'est dire ! En un mot comme en cent, Ninja Commando est une cartouche très bien réalisée, tant au niveau technique que du concept. Ça tire dans tous les sens et, à deux, ça devient démentiel !



Un seul coup de Nobunaga suffit pour vous tuer !

Le pouvoir magique de Rayar !





# AMDO

Ryu Eagle se donne  
en spectacle!

## REVIEW



Ce tir est si puissant qu'on ne  
voit même plus son personnage!



Voici la combi-  
naison de Ryu  
la plus mortelle  
et compliquée.

Mazette! avec  
un tir pareil,  
rien ne vous  
arrête!



Le coup du  
phénix est mor-  
tel!

Quand  
Joe Tiger  
s'énervé...



Tout gentle-  
man qu'il soit,  
Joe ne peut  
laisser passer  
ces femmes  
samouraïs.



Quand Ryu se métamorphose,  
les ennemis pleurent.





Ce pharaon ne s'attendait pas à un tel déchaînement de puissance!

Admirez la souplesse de ces lutteurs de sumo.



Les techniques des ninjas sont plutôt efficaces, non ?



## COMMENTAIRE



AXEL

Ninja Commando est le meilleur shoot-them-up/beat-them-all sur toutes consoles confondues. Même sans être un mordu du genre comme Marc, je suis resté comme deux ronds de flan devant mon écran. Les graphismes sont d'un niveau rarement égalé. Malgré la profusion de tirs et l'avalanche de couleurs qui jaillissent des armes futuristes, les décors sont toujours "clean". La lisibilité reste parfaite. La bande sonore est renversante mais non assourdissante, ce qui est assez rare pour ce type de jeu. Les voix digitalisées valent le détour. Chaque personnage a un éventail de coups très impressionnant. La maîtrise de ces coups ne demande pas beaucoup de temps ; vous êtes tout de suite dans le bain. Avec un tel jeu, on a du mal à rester en dehors de la bataille. La Neo Geo est vraiment la console/borne d'arcade la plus performante pour les jeux de ce calibre.



Les sbires du pharaon ne savent plus où donner de la tête, les pauvres !



Il faut neutraliser les défenses de cette machine à voyager dans le temps.



**EDITEUR : ALPHA**

**PRIX : B**

**DISPONIBILITE : —**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : 1**

**OPTION CONTINUE : 3**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4**

**CONTROLE : EXCELLENT**

**1**  
JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 80%**

Plusieurs séquences animées viennent égayer le jeu. Le maniement des personnages est clairement expliqué.

**GRAPHISME 85%**

On a vu mieux sur cette machine mais attention, c'est tout beau quand même !

**ANIMATION 85%**

Des zooms spectaculaires mais le scrolling ralentit quand l'écran est surchargé en sprites. Atteindrait-on les limites ?

**BANDE-SON 90%**

Ça parle, ça hurle, ça crie, l'ambiance sonore est "bordélique" mais amusante !

**JOUABILITE 90%**

Les contrôles sont excellents et les combinaisons à la Fatal Fury donnent du piment à ce super shoot'em up.

**DUREE DE VIE 85%**

Une très bonne idée : la progression des niveaux est aléatoire !

**INTERET 92%**

Les combinaisons de coups et la possibilité de jouer à deux confèrent à ce jeu sa place parmi les Mega-Hits.



# TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,  
c'est tout l'été dans



sur



du lundi au vendredi à 13h50  
et tous les jours



avec Trez

MICROMANIA

## MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
EPIC	OCEAN	ST AMIGA
ULTIMA VII	MINDSCAPE	PC COMP.
ULTIMA UNDERWORLD	MINDSCAPE	PC COMP.
STAR TREK	ELECTRONIC ARTS	PC
BLACK CRYPT	ELECTRONIC ARTS	ST AMIGA
GRAND PRIX	MICROPROSE	ST AMIGA
SUPERSKI N2	MICROIDS	ST AMIGA PC
VROOM	LANKHOR	ST AMIGA
SIM ANT	OCEAN	AMIGA PC
FALCON 3.0	SPECTRUM HOLOBYTE	PC COMP.
JOHN MADDEN FOOTBALL	ELECTRONIC ARTS	AMIGA
THE MANAGER	US GOLD	ST AMIGA PC
EYE OF BEHOLDER N2	US GOLD	ST PC COMP.
PARASOL STARS	OCEAN	ST AMIGA
AIRBUS	THALION	ST AMIGA PC



## CONSOLE

MEGADRIVE	LYNX
DONALD DUCK SEGA	RYGAR ATARI
ROBOCOD ELECTRONIC ARTS	STUN RUNNER ATARI
ROLLING THUNDER 2 NAMCO	SCRAPYARD DOG ATARI
JORDAN VS BIRDS ELECTRONIC ARTS	HARD DRIVIN ATARI
DESERT STRIKE ELECTRONIC ARTS	VIKING CHILD ATARI
SEGA MASTER SYSTEM	GAME GEAR
ASTERIX SEGA	DONALD DUCK SEGA
SUPER KICK OFF US GOLD	SONIC HEDGEHOG SEGA
SONIC HEDGEHOG SEGA	MICKEY MOUSE SEGA
DONALD DUCK SEGA	WONDERBOY SEGA
MICKEY MOUSE SEGA	GOLDEN AXE (AXE BATTLER) SEGA
GAME BOY	NES
SUPER MARIO LAND NINTENDO	RESCUE RANGERS CAPCOM
BUGS BUNNY II KEMCO	SUPER MARIO 3 NINTENDO
DOUBLE DRAGON II ACCLAIM	BUGS BUNNY KEMCO
SIMPSONS ACCLAIM	SIMPSONS ACCLAIM
BLADES OF STEEL PALCOM	SUPER MARIO BROS 2 NINTENDO

Attention! Ce top n'a pas de valeur scientifique.  
Il est le reflet des meilleures ventes telles qu'elles nous ont été fournies  
par les distributeurs qui ont bien voulu nous communiquer leurs chiffres.

MICRO KID'S est une production FR3/Productions Richard JOFFO. Réalisation Alfred ELTER.







Durant l'ère préhistorique vivait une race de reptiles ailés gigantesques réputés pour la taille de leurs œufs. Il paraît qu'un seul de ces œufs succulents suffirait à nourrir une famille de diables de Tasmanie pour une année entière! Selon la légende, ces oiseaux rares seraient installés au plus profond d'une vallée perdue. Inutile de vous dire que cette vieille histoire ne manqua pas de piquer au vif l'intérêt de Taz, nouvellement marié. Et comme la Tasmanie est un pays rude et austère, notre infortuné jeune diable décida de se mettre à la recherche de cette vallée merveilleuse.

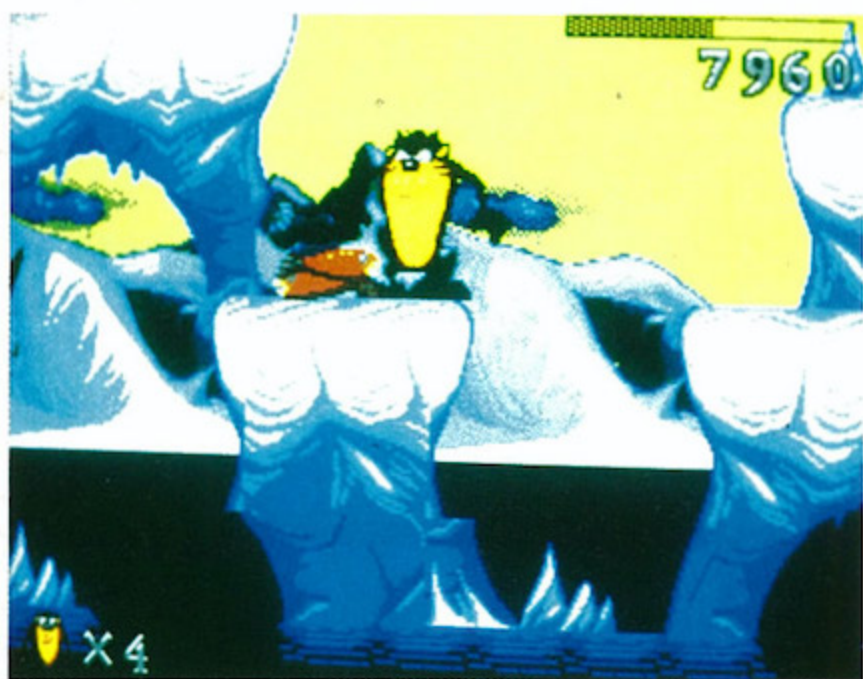
Malheureusement, Taz est confronté à deux gros problèmes. Tout d'abord, il n'a pas la moindre idée de l'emplacement de cette vallée, c'est donc à vous de l'aider à sortir de Tasmanie. Ensuite, tous les autres habitants de Tasmanie détestent Taz et ceux de sa race, et ils l'attaqueront à la moindre occasion. Pour survivre, Taz devra sauter et tourner dans tous les sens; heureusement pour lui, il est capable de manger n'importe quoi...



▲ La famille de Taz.



▲ Taz aux prises avec une caisse.



▲ Taz a des petits problèmes à Iceland.



▲ Attention Taz!



▲ Yum Yum Yum!

## UN ESTOMAC EN BETON

Dans le dessin animé, Taz est connu pour sa voracité. Dans la version Megadrive, son appétit sans limites joue aussi un rôle fondamental. Son estomac est en mesure de digérer quasiment n'importe quoi. Chaque fois que Taz rencontre un objet inerte ou une créature plus petite que lui, il est capable de l'avalier d'une seule bouchée. Un bon moyen de refaire le plein d'énergie, mais Taz doit se méfier de certains objets, comme les bombes qui ont tendance à exploser une fois avalées. Pas très bon pour la santé!







## UN VRAI TOURBILLON

Le tourbillon est l'un des pouvoirs les plus impressionnants des diables de Tasmanie. C'est un peu comme si les ennemis passaient à la centrifugeuse : la plupart d'entre eux sont carrément projetés hors de l'écran par cette attaque féroce, mais certains n'en souffrent pas.

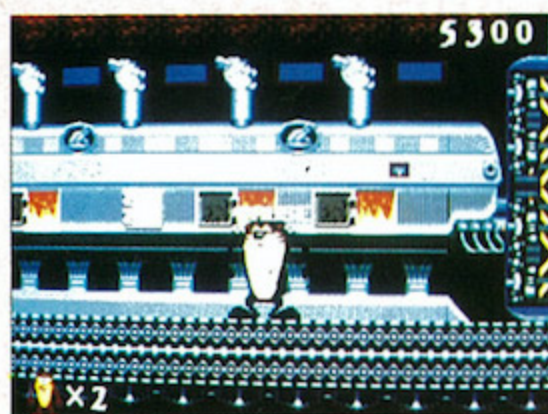
Le tourbillon est aussi pour Taz le moyen de locomotion le plus rapide et augmente la longueur de ses sauts.



▲ Le diable de Tasmanie abaisse un levier dans l'usine. Cette opération est indispensable pour accéder à certains endroits, plus loin dans ce niveau.



▲ Une fin glaciale pour notre héros au pays des glaces de Tasmanie ! Voilà ce qui arrive quand Taz tombe dans les eaux gelées.



## ACTION...

Parfois Taz rencontre des problèmes que ni son estomac ni le tourbillon ne peuvent résoudre. C'est alors que la commande Action entre en jeu. L'effet de ce bouton varie suivant la situation dans laquelle se trouve Taz.

Par exemple, dans le mode "haleine de feu", Taz crache des flammes tandis que, dans l'usine, le bouton Action est principalement utilisé pour enclencher des leviers. Lorsqu'il n'a rien d'autre à faire, la commande Action fait grogner Taz (et quel grognement !).

## COMMENTAIRE



### JULIAN

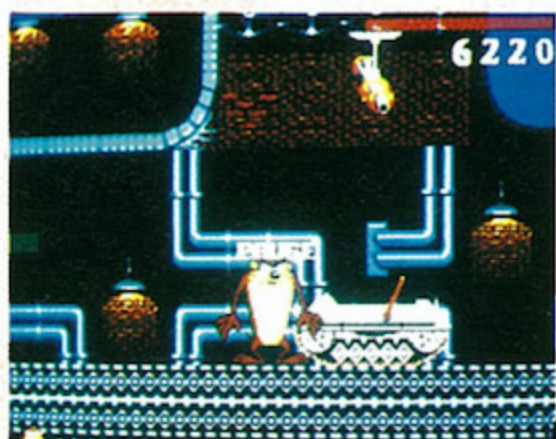
Une fois de plus, voici un personnage de dessin animé assaisonné à la sauce Megadrive et, encore une fois, il en résulte un jeu de plates-formes graphiquement sublime. Zéro sur dix pour l'originalité, mais au moins on prend son pied en jouant à Taz Mania. Les graphismes sont vraiment fabuleux, Taz court dans tous les sens, comme dans le dessin animé. Le son est aussi de bonne qualité, bien que j'avoue avoir été un peu déçu par son grognement (rien à voir avec le hurlement de maniaque hystérique et bestial de l'original !). Au niveau jouabilité, Taz est meilleur que Donald Duck car l'action est moins rigide et plus rapide, mais il connaît les mêmes problèmes de difficulté, ou plutôt l'absence de celle-ci. L'embêtant, c'est qu'il n'y a pas de réel challenge, même en mode hard, et les habitués de jeux de plates-formes termineront ce jeu plus vite qu'ils ne le souhaitent. Je tiens à dire que ce problème commence à me taper sur les nerfs. Combien de jeux Megadrive superbes à la difficulté mal dosée devons-nous voir avant que Sega ne comprenne le message ?





## DE SAVOUREUX BONUS

En cours de route, Taz trouve toute une panoplie de bonus qu'il active en les dévorant ! Il y a les habituels bonus d'énergie, les vies et les crédits supplémentaires, ou encore du piment qui fait cracher des flammes à notre bonne vieille boule de poils. Attention à ne pas emporter ces bonus dans le tourbillon, ils seraient perdus à jamais.



## COMMENTAIRE



### RAD

Pas de doute, Taz Mania est visuellement l'un des jeux les plus impressionnants de la Megadrive. Il est quasiment identique au dessin animé, jusqu'aux expressions exaspérantes de Taz lorsqu'on le laisse seul quelques instants. L'animation est particulièrement réussie, les sprites et le décor sont détaillés et hauts en couleur. On y sent l'influence des cartoons américains. Malgré cela, l'idée d'un autre jeu de plates-formes sur Megadrive était loin de m'enchanter. Les premiers niveaux sont tout ce qu'il y a de plus standard, bien que l'action soit moins linéaire qu'à l'habitude. Ensuite, le jeu devient plus intéressant et l'élément de réflexion gagne en importance. La variété des actions disponibles dans Taz Mania vient renforcer cet intérêt. Le seul hic avec Taz Mania, c'est sa facilité déconcertante. Bien que certains des quinze niveaux donnent du fil à retordre, la plupart sont trop courts pour éprouver réellement vos capacités de joueur émérite. Taz Mania est un très bon jeu avec des graphismes fantastiques et des passages vraiment intéressants mais, pour parler franc, Robocod reste LE jeu de plates-formes sur Megadrive, suivi de près par le tout récent Kid Chameleon qui tire fort bien son épingle du jeu.



**EDITEUR : SEGA**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : AOUT**

**DIFFICULTE : FACILE MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : 5**

**OPTION CONTINUE : 3**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : BON**



**PRESENTATION 89%**

*Des options, une intro splendide et une présentation en cours du jeu superbe.*

**GRAPHISME 96%**

*Parmi les meilleurs graphismes sur Megadrive. Des sprites, une animation et des décors en technicolor, le top du top !*

**BANDE-SON 82%**

*Des bruitages dignes du dessin animé et quelques mélodies sympas.*

**JOUABILITE 88%**

*Beaucoup à faire et plusieurs moyens pour y arriver. L'action est d'une rapidité décente, bref on prend son pied !*

**DUREE DE VIE 65%**

*C'est bête, bien que Taz Mania soit amusant, il est trop facile. Même en hard, les fans n'y trouveront pas leur compte.*

**INTERET 75%**

*Un jeu de plates-formes visuellement proche de la perfection, mais trop facile pour les vétérans endurcis des jeux de ce genre. Il vaut quand même le détour !*





# COMPUSTORE

## Games

### MEGADRIVE

**MEGADRIVE +  
MANETTE + SONIC  
1 290 F**

Action Player vie infinie 549 F

**JEUX :**

Alisia Dragon	449 F
Atomic Runner	NC
Bulls vs Lackers	459 F
David Robinson	449 F
Desert Strick	489 F
EA Hockey	449 F
European Football	479 F
Galaxie Force II	449 F
Grand Slam Tennis	479 F
Harth Rival	449 F
Jordan VS Bird	449 F
Kid Cameleon	449 F
Lemmings	NC
Mario Lemieux Hockey	449 F
Olympic Gold	449 F
PGA Tour Golf	449 F
Quack Shot (Jap)	399 F
Senna Grand Prix GP II	NC
Shinning Force	589 F
Simpsons Krusty's	459 F
Simpsons Nightmare	NC
Splatterhouse II	459 F
Super Real Basket Ball	449 F
Terminator	479 F

(Pour les autres titres nous  
appeller ou consulter notre minitel)

### SUPER FAMICOM JAPONAISE

**SUPER FAMICOM  
+ 1 JEU au choix  
sauf Street Fhlgter 2  
2 390 F**

Street Fighter 2 790 F

**JEUX :**

Area 88	590 F
Battle Blaze	590 F
Battletoads	690 F
Castelvania 4	590 F
Contrat Spirits	590 F
Dragon Ball Z	690 F
F. Zero	590 F
Final Fight	590 F
Ghool's'n' Ghost	590 F
Hat Trick Hero	590 F
Joe & Mac	590 F
Magic Sword	590 F
Pilote Wing	590 F
Simpson Krusty's	690 F
Simpson Nightmare	690 F
Super Aleste	690 F
Super EDF	690 F
Thunder Spirits	590 F
Tortues ninja 4	690 F
Wrestlemania	590 F
Zelda 3	690 F
Adaptateur US/Jap	190 F
Manette JB King	690 F

(Pour autres titres, appelez nous ou  
consultez notre minitel)

### Consoles et accessoires Megadrive

Arcade power Stick	399 F
Converter Sega	329 F
Megapad	149 F
Competition Pro	229 F
Game Adaptator Jap	99 F
Joypad Infra rouge (fourni avec 2 manettes)	399 F

### NES

#### US/FRANCAISE

Jeux US pour la NES française  
avec l'adaptateur  
Game Key 245 F

**JEUX :**

Addams Family	NC
Castlevania III	NC
Kick Off	NC
Megaman IV	NC
Ninja Gaiden II	NC
Street Fighter 2010	NC
Terminator II	NC
Tic & Tac	NC
Turtles III	NC

(Pour tous renseignements et  
pour les autres titres, appelez nous  
ou consultez notre minitel)

### GAME GEAR

**GAME GEAR  
Offre limitée Game Gear  
+ Sonic + adaptateur  
secteur + sacchoche Sega  
1 290 F**

Loupe	139 F
Master Gear	189 F
Car Adaptator	129 F
Gear to Gear	119 F
Sacchoche Game Gear	249 F
Batterie Pack	349 F

**JEUX :**

Chess Masters	250 F
Donald	250 F
Dragon Crystal	250 F
Joe Montana	250 F
Kick Off	280 F
Monaco GP	250 F
Ninja Gaiden	250 F
Olympic Gold	280 F
Phantasy Zone	250 F
Psychic World	250 F
Shinobi	250 F
Sonic	250 F

(Pour les news et reviews  
appelez-nous)

### NEO GEO

**NEO GEO  
+ 1 JEU  
3 490 F**

Neo Geo seule	2 990
Manette	390
Mémoire card	190

**JEUX :**

Base Ball Star II	1 490
Burning Fight	1 290
Fatale Fury	1 490
Football Franzy	1 490
King Monster II	1 490
Last Ressort	1 490
Mutan Nation	1 490
Ninja Commando	1 490
Sangoku II	1 490
Soccer Bowl	1 290

### SUPER NINTENDO

*éros de se mouiller les pieds dans*



Française

Prix : ☎  
Réservez - le dès maintenant  
par téléphone ou par minitel

La boutique  
**COMPUSTORE GAMES**

vous accueille du  
Mardi au Samedi  
de 10 h 30 à 19 h 30  
Le Lundi de 14 h 30 à 19 h 30  
Tel: 16 - 1 - 45 78 67 30  
Métro et RER: Javel

**3615  
COMPUSTORE**  
Vente par  
Correspondance,  
Bal, Dial, Jeux,  
New, Promo  
(des lots à gagner)

Commande par téléphone : 16 - 1 - 45 78 67 30

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 □ 5.1/4 □ Cartouche □ Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre  
☐ CCP ☐ Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	Signature
<input type="text"/> Date d'expiration : Banque :	

NOM .....  
Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....  
Téléphone : .....

Je joue sur :

- ☒ SEGA ☐ Mégadrive - japonaise ☐ Master Systeme ☐ Game Gear  
☐ Core Grafx ☐ Super Grafx ☐ Turbo Grafx ☐ CD-ROM  
☒ SNK ☐ Neo Geo  
☒ Nintendo ☐ NES ☐ Game Boy ☒ Micro ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ PC et Comp.





# REVIEW

Pauvre vieux Chuck Rock ! Il était bien tranquillement assis à méditer sur l'évolution de l'âge de pierre tout en avalant des cacahuètes lorsque l'ignoble Gary Gritter apparut, attiré par la belle Ophélie, la fiancée du héros. Avant même de pouvoir réagir, la jeune fille est enlevée par l'impitoyable Gary ; aussitôt, Chuck s'élance à sa poursuite.

Vous incarnez le brave fiancé prêt à tout pour retrouver sa belle. Chuck Rock se présente comme un jeu plates-formes au scrolling multidirectionnel. Vous aurez à faire face aux pièges les plus cruels et à vous méfier des nombreux dangers qui tapissent votre route. Heureusement, Chuck n'est pas parti les mains vides. Sa grosse bedaine est un argument de poids contre les attaques ennemies. De plus, il peut ramasser des blocs de pierre et les balancer à la tête des assaillants. Chuck Rock est composé de cinq niveaux, chacun étant subdivisé en trois stages. Du côté de Gritter, les dinosaures domestiqués ont été entraînés pour vous retrouver et vous en faire voir de toutes les couleurs. Prenez garde à ne pas marcher sur leurs plates-bandes !

▼ Une main secourable...



## COMMENTAIRE

## COMMENTAIRE

Chuck Rock est un personnage rustre, primaire et peu délicat, rien à voir avec les caractéristiques du jeu. Diriger ce simplet de Néandertalien à travers les magnifiques écrans en évitant les pièges diaboliques tout

en résolvant les mini-casse-tête est un vrai plaisir. Le combat contre les dinosaures ennemis ne manquent pas de punch. Le mélange jeu de plates-formes et puzzles est parfaitement bien étudié. Généralement, je ne suis pas fou de ce type de programme, mais celui-ci évite tout ce qui pouvait rendre le jeu ennuyeux. Les solutions à trouver sont logiques et vous ne resterez pas longtemps coincé. Avec ses graphismes superbes et sa bande sonore délirante, Chuck Rock est le meilleur jeu de plates-formes que j'ai pu voir cette année. Tous les possesseurs de Megadrive doivent courir l'acheter.

JULIAN





## REVIEW



◀ Protégé par cet énorme rocher, Chuck Rock ne craint pas que le ciel lui tombe sur la tête!



▲ Ce gentil brontosauve a pris Chuck en stop, ce qui évite à notre héros de se mouiller les pieds dans les marécages.



## PIERRE QUI ROULE....

Les rocs sont les meilleurs amis de l'homme des cavernes... Dans ce jeu, bien sûr! Chuck Rock est capable de soulever des rochers et de les balancer à tête de ses ennemis. Les rochers sont aussi utilisés comme boucliers pour protéger le héros des chutes de rochers des assauts aériens des monstres. Les rochers sont aussi des tremplins qui lui permettent d'atteindre des bonus.

## CONVERSION

La société Core Design est la créatrice du jeu sur Amiga et Atari ST. La conversion sur Megadrive, due à l'équipe de base de la société, est d'une grande fidélité à quelques nuances près. Le jeu sur console est un peu plus rapide et plus jouable et, surtout, il possède des écrans qui scrollent de façon beaucoup plus efficace.



## SONS PREHISTORIQUES

Pour ajouter encore plus d'humour à la partie, le jeu "danse" avec des sonorités de l'âge de pierre, tirées des dessins animés d'Hanna Barbera. Soyez prêt à entendre des sons venus d'un autre âge. L'émotion est garantie!

▼ Prends garde, Chuck!







▲ Des dinosaures coopératifs.



▲ Gaffe à toi, Chuck!

## COMMENTAIRE



Sur Amiga, ce jeu fut, à l'époque, l'un de mes favoris. Pourtant, en testant la version Megadrive, je n'ai pas eu de mal à oublier Chuck Rock sur micro. Le jeu console procure beaucoup plus

### RICH

de plaisir et surtout se distingue par ses qualités graphiques et sonores. La plupart des jeux de plates-formes exigent beaucoup d'adresse. Chuck Rock va plus loin puisqu'il faut aussi faire fonctionner ses petites cellules grises, ce qui ajoute une nouvelle dimension au jeu. Autre différence entre les jeux de plates-formes classiques et Chuck : celui-ci ne se termine pas en quelques heures. Quinze niveaux de challenge garantissent de très longs moments en compagnie de cet homme des cavernes. Vous l'aurez compris, il est absolument nécessaire de se procurer Chuck Rock avant qu'il ne devienne introuvable.

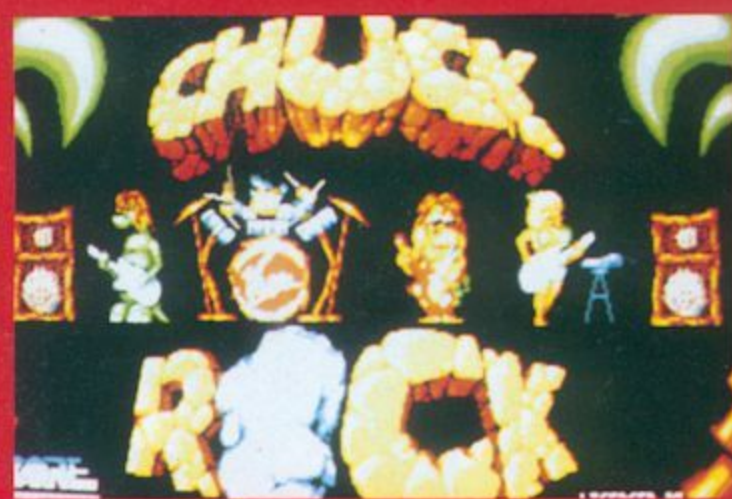
L'étrange créature verte qui sert de paillason à Chuck est une plate-forme très utile pour atteindre l'autre partie du niveau.

## LES CASSE-TÊTE

Plusieurs sortes de mini-casse-tête sont introduits dans le jeu. Vos réflexes de joueur d'arcade et votre esprit de logique seront mis à rude épreuve. Par exemple, à un moment, Chuck arrive devant un mur immense qui semble infranchissable. Il existe une sorte de balance à ses pieds qui le propulsera de l'autre côté. Pour cela, il lui faut grimper sur un des bords de la balance et envoyer une pierre sur l'autre bord.



▲ Un premier niveau plein de surprises.



**EDITEUR : VIRGIN**

**PRIX : C**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : SUPERBE**

**1**  
**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 89%**

Des séquences intermédiaires réussies et des options très utiles.

**GRAPHISME 90%**

Les personnages, l'animation et les décors sont vraiment superbes. Un véritable festin pour les yeux.

**BANDE-SON 92%**

La bande sonore est le point culminant du jeu. On en a plein les oreilles!

**JOUABILITE 91%**

Un jeu qui tient toutes ses promesses, passionnant et jouable à 100%!

**DUREE DE VIE 89%**

Quinze longs niveaux à conquérir avec un bon dosage de la difficulté : un jeu qui vous tiendra longtemps en haleine.

**INTERET 90%**

Un excellent jeu de plates-formes original et d'une réalisation quasi parfaite. A ne manquer sous aucun prétexte.



**TILT**  
MICROLOISIRS

et

**CONSOLES****VOUS****présentent les****« Goodies »****de****LE PIN'S :****LE DISQUE :****LE TEE SHIRT :****LE ST ATARI MICRO KID'S :**

A l'image de l'émission... Le pin's MICRO KID'S se devait d'être "technologiquement avancé", donc électronique ..... 85 F\*

La charte musicale MICRO KID'S, ainsi que quelques morceaux choisis de jeux vidéo célèbres  
La K7 ..... 80 F\*  
Le CD ..... 120 F\*

Disponible en blanc, noir, gris chiné. (Taille adulte et enfant.)  
Logo MICRO KID'S vert ou mauve ..... 65 F\*

520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S ..... 2 690 F\*

## COMMENT VOUS PROCURER LES « GOODIES » ?...

- En participant à l'émission (de plus en plus difficile !!)...
- En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...
- En vous rendant dans les points de vente : Micromania, Soho ...

(Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S)

**MAIS VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER DIRECTEMENT EN RENVOYANT LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS :**

### LE COLIS MICRO KID'S

COMPRENANT :

- Le pin's MICRO KID'S
- Le tee shirt MICRO KID'S (coloris et taille au choix)
- Le disque MICRO KID'S (CD ou K7 au choix)

### AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S K7 (1 pin's, 1 tee shirt, 1 K7) ..... 219 F 00  
(plus 17 F de frais de port)  
Le colis MICRO KID'S CD (1 pin's, 1 tee shirt, 1 CD) .... 249 F 00  
(plus 17 F de frais de port)

\* Prix de vente conseillé

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 209 F (plus 17 F de frais de port)  
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

à retourner à : " La boutique MICRO KID'S " 30 rue Eugène Carrière 75018 PARIS  
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : " La boutique MICRO KID'S "

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEE SHIRT : .....

Taille (Mx ou KL, ou de 8 à 16 ans) : .....

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....

Logo de couleur mauve ou vert : .....

Signature des parents





## MI-TEMPS

A la mi-temps, un commentateur apparaît en compagnie de David Robinson. A eux deux, ils sont aussi expressifs qu'un Léon Zitrone bourré au Valium, avec une fâcheuse tendance à déblatérer des évidences.

Toutefois, durant ce joyeux interlude, vous aurez la possibilité de vérifier les statistiques de chacune des équipes.

◀ Enfin une course valable jusqu'au panier adverse!

# SUPREME COURT BASKETBALL

Ah les joies du basket-ball! Des hommes grands comme des échasses qui courent dans tous les sens en suant abondamment, un ballon rond qui passe habilement de main en main avant de terminer, terrible sort, au fond d'un panier...

Il est temps de commencer les échauffements car vous allez, avec Supreme Court Basketball, avoir accès au monde rapide, impitoyable et frénétique du... oui, du basket! Vous avez le choix entre quatre équipes, chacune avec son lot équitable d'avantages et de défauts. L'une peut être forte en défense, l'autre rapide comme l'éclair en contre-attaque, mais généralement elles se valent sensiblement. Il est essentiel de choisir les joueurs, avec leurs bons et leurs mauvais côtés, en fonction des faiblesses de l'adversaire.

Après la mise en jeu, tout est question d'efficacité dans les dribbles, de rapidité dans les passes et de précision dans les tirs au panier. En défense, il faut savoir marquer l'adversaire, bloquer et voler le ballon. Si un joueur est assez proche du panier, il est facile de marquer deux points mais, dans les situations les plus désespérées, il est parfois nécessaire de risquer un tir à trois points. Il est recommandé d'utiliser un bon déodorant à la fin de la journée!

P	NAME	PTS	F	FT	G	NAME	PTS	F	FT
G	SMITH	000	0	FRE	G	ROMAN	000	0	FRI
G	JONES	000	0	FRE	G	SPENCER	000	0	FRI
C	JACOB	000	0	FRE	C	RNAUER	000	0	FRI
F	BROWN	000	0	FRE	F	MAXWELL	000	0	FRI
F	GREEN	000	0	FRE	F	WOODS	000	0	FRI

BURNS	F 000 0	HALONE	F 000 1	HOGAN	F 000 0	HARRIS	F 001 0
THOMSON	C 010 0	MOSES	C 004 0	BOND	G 001 1	HOWIE	G 000 0
TATE	G 000 0	CARSON	G 000 0	TATE	G 000 1	CARSON	G 000 0

APACHES	11	TONCATS	13
1ST QUARTER		1ST QUARTER	

▲ Des statistiques à gogo dans ce jeu.

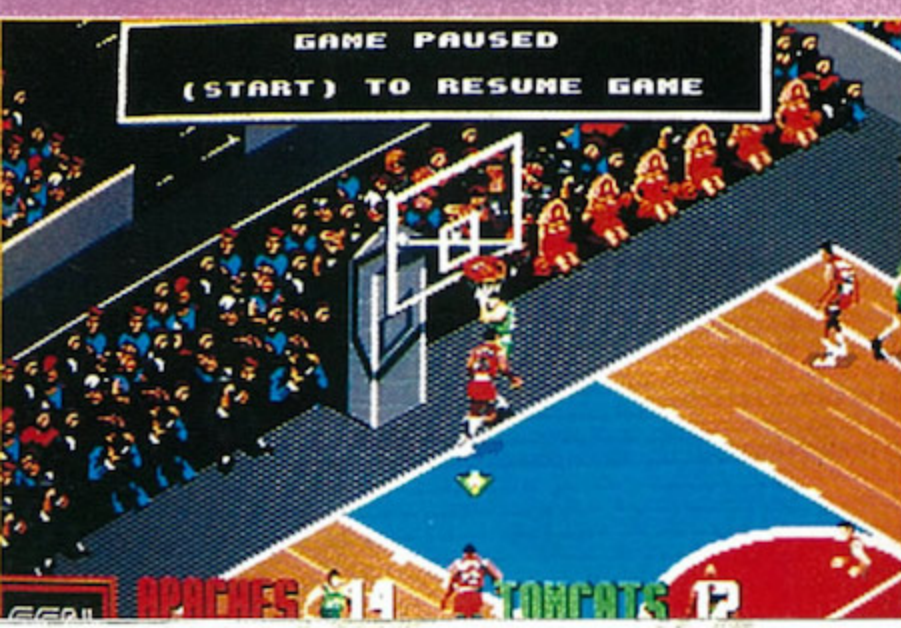
▼ Les Apaches ont droit à un lancer franc.



▲ Voilà un bon tir!

## SPECIFICATIONS

Une fois que vous avez choisi une équipe, il faut étudier les particularités de chaque joueur. Certains réussissent à merveille le tir au panier, d'autres sont excellents dans les figures ou le contrôle du ballon. Presque tous ont un défaut dont il vaut mieux tenir compte. Si vous n'arrivez toujours pas à fixer votre choix, il reste encore les oreilles et les sourcils comme critères de sélection!





## REVIEW



## UNE ACTION COUPEE

Supreme Court Basketball utilise un écran statique. Lorsque le ballon franchit la ligne de mi-terrain, l'angle de vue change pour inclure l'autre moitié du terrain. On met un peu de temps à s'y habituer car le changement est pratiquement instantané, mais vous n'y penserez plus au bout de quelques parties.

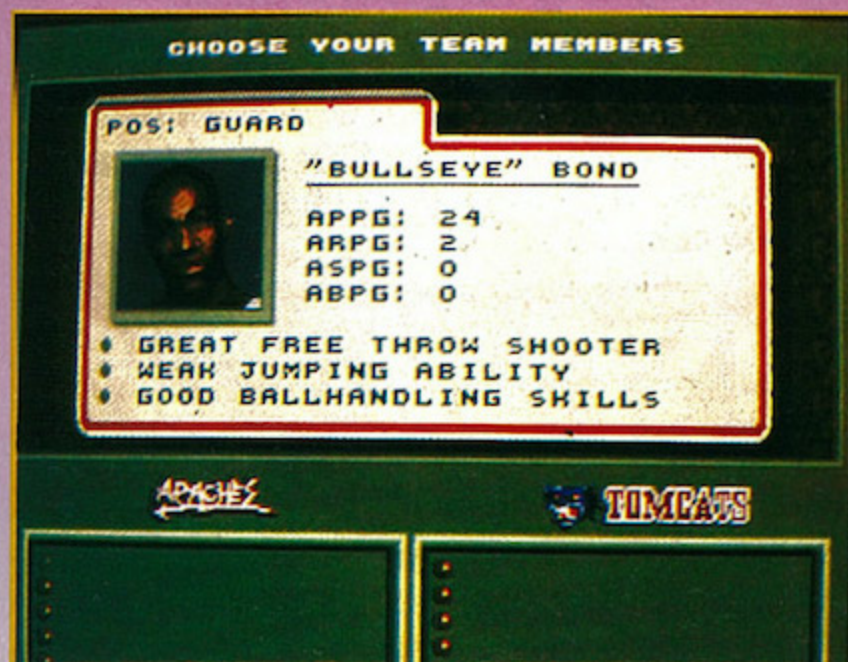
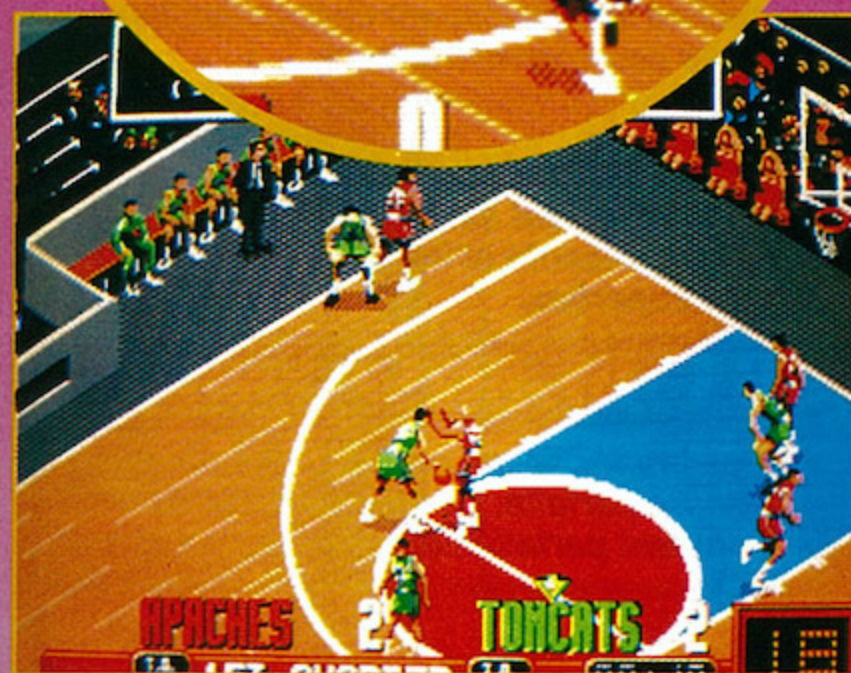
## ÇA SE COMPLIQUE UN PEU!



Quand un joueur est suffisamment proche du panier, il peut effectuer une figure plutôt qu'un simple tir. Il y a de nombreuses figures amusantes à réaliser, comme le smash à deux mains ou le "skyhook". Quel que soit votre choix, il doit être rapide car plus vous attendez, plus la défense a de chances de vous prendre le ballon.



▲ Ce misérable et orgueilleux basketteur présente le jeu.



▼ Les Tomcats ont la balle et les Apaches ne leur opposent aucune résistance!







## REVIEW

## FAUTE!

Si un joueur commet une faute sur un adversaire qui s'apprêtait à tirer, celui-ci a droit à un lancer franc. Toutes les règles normales s'appliquent aux fautes, charges et marcher compris. En regardant les statistiques, vous repérerez les "mauvais" joueurs. Malgré leurs fautes, certains sont très bons en tir ou en dribble, à vous de peser le pour et le contre.



## COMMENTAIRE



ROB

Au début, j'ai trouvé le changement d'angle vraiment étonnant, c'est le moins qu'on puisse dire. Chaque fois qu'un joueur franchit la ligne de mi-terrain avec le ballon, il faut forcément changer sa

direction pour compenser le changement d'angle. Autre reproche : on n'arrive pas à rentrer dans l'action, comme dans Super Real Basketball. Le point de vue est beaucoup trop éloigné, ce qui diminue le plaisir d'effectuer des figures. C'est dommage, car l'animation et les graphismes sont excellents, et le son est dans le bon ton, jusqu'aux baskets qui crissent sur la surface du terrain. Bien que l'équilibre entre les équipes ajoute au jeu plus de challenge et de difficulté, j'aurais préféré plusieurs équipes différentes, ainsi quand on devient vraiment bon, on peut essayer de battre les meilleures équipes avec les plus mauvaises. Supreme Court Basketball est bon, mais si vous voulez le meilleur, prenez Super Real Basketball ou, mieux, attendez la sortie de Bulls vs Lakers de EA.

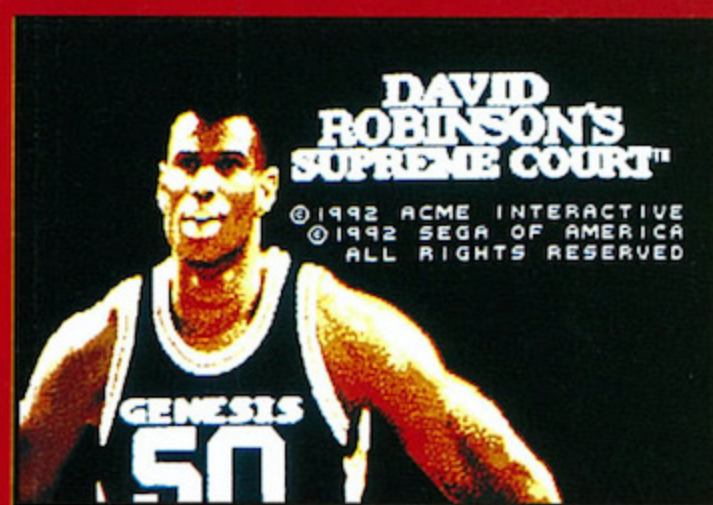


## COMMENTAIRE



RAD

Supreme Court Basketball est vraiment novateur. Pas d'habituel scrolling diagonal comme dans les autres jeux de basket sur Megadrive. Le changement de vue au milieu de terrain est irritant au début mais, une fois que vous y êtes habitué, ça marche plutôt bien. A cela s'ajoutent une animation impressionnante et des effets spectaculaires. Le seul gros problème avec ce jeu, c'est le manque d'options stratégiques en défense. C'est un peu trop compliqué de faire des blocages et de voler le ballon. On manque aussi de place pour faire des courses efficaces. La seule tactique vraiment payante reste la passe longue, ce qui enlève un peu au plaisir de jouer. Supreme Court Basketball est un très bon jeu, c'est dommage que les possibilités tactiques n'aient pas été mieux étudiées.



EDITEUR : SEGA

PRIX : NC

DISPONIBILITE : JUILLET

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

## PRESENTATION 89%

Une flopée d'options et quelques petites touches sympathiques comme les bavardages des commentateurs.

## GRAPHISME 80%

L'animation est excellente, le terrain est bien représenté et les écrans d'options sont superbes.

## BANDE-SON 94%

Des bruitages qui créent une ambiance sonore parfaite. La musique d'intro convient parfaitement à un jeu de sport.

## JOUABILITE 70%

Jouabilité peu aisée à cause du changement d'écran et le "ping-pong" entre les deux angles de vue gâche le plaisir.

## DUREE DE VIE 78%

Ce manque de jouabilité est gênant. Seul un fêlé du basket-ball saurait y trouver son compte.

## INTERET 78%

Un jeu qui semblait prometteur. Graphismes et bruitages excellents, mais manque de jouabilité.



# COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	<input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002)	<input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004)	<input type="checkbox"/>	Numéro 6 (451006)	<input type="checkbox"/>
Numéro 1 (451001)	<input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003)	<input type="checkbox"/>	Numéro 5 (451005)	<input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007)	<input type="checkbox"/>
Numéro 8 (451008)	<input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009)	<input type="checkbox"/>	Numéro 10 (451010)	<input type="checkbox"/>	Nombre de numéros :	

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

\_\_\_\_\_

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.



**LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE**



TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT
MANETTE PRO 1				149
MANETTE PRO 2				126
ARCADE POWER CLUTCH				326

688 SUB ATTACK	480	170	130
AFTER BURNER II	340	190	130
ALEX KID	270	160	110
ALISA DRAGON	350	260	180
ARCH RIVALS	396	260	180
ARCUS ODYSSEY	420	220	160
ARNOLD PALMER GOLF	340	160	110
ART ALIVE	340	160	100
BATMAN	390	200	140
BUCK ROGERS	470	260	180
BUDDOKAN	370	230	160
BUVS VS CELTICS	420	260	180
BUSTER DOUGLAS BOXING	340	230	160
CALIFORNIA GAMES	360	200	140

TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT	TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT
CARMEN SANDIEGO.....	430	260	180		POPULOUS.....	395	260	180	
CENTURION.....	390	230	160		QUACKSHOT.....	390	290	200	
CHUCK ROCK.....	420	230	160		QUAD CHALLENGE.....	390	240	160	
DAVID ROBINSON.....	395	260	180		RAMBO III.....	290	160	100	
DECAPATTACK.....	340	200	140		RAMPART.....	420	230	160	
DESERT STRIKE.....	400	300	210		RASTAN SAGA II.....	400	230	160	
DEVILSH.....	395	200	140		RING OF POWER.....	500	400	300	
DRAGON'S FURY.....	370	250	180		ROAD RASH.....	360	290	200	
DUNGEONS AND DRAGONS.....	480	310	220		ROADBLASTERS.....	360	180	120	
EL VIENTO.....	395	230	160		ROBOCOD.....	370	310	220	
ERNEST EVANS.....	460	290	200		ROLLING THUNDER II.....	440	310	220	
EVANDER HLYFELD BOX.....	370	270	180		SHADOW DANCER.....	390	260	180	
EXILE.....	360	170	120		SHADOW OF THE BEAST.....	420	260	180	
F 22.....	395	290	200		SHINING IN DARKNESS.....	395	260	180	
FANTASIA.....	370	260	180		SHINOBI.....	395	200	140	
FERRARI GP.....	395	270	190		SIMPSONS.....	395	310	220	
FIGHTING MASTER.....	395	230	190		SOL DEASE.....	420	230	160	
GAIAES.....	360	220	150		SONIC.....	370	260	180	
GHOSTBUSTERS.....	290	180	130		SPIDERMAN.....	360	200	140	
GHOULS N'GHOTS.....	420	240	160		SPATTER HOUSE II.....	460	310	220	
GOLDEN AXE.....	340	220	150		SPORT TALK BASEBALL.....	460	230	160	
HELL FIRE.....	340	230	160		STAR FLIGHT.....	480	290	200	
IMMORTAL.....	395	290	200		STAR ODYSSEY.....	495	290	200	
JOE MONTANA II.....	340	240	170		STEEL EMPIRE.....	390	260	180	
JOHN MADDEN II.....	440	290	200		STREET OF RAGE.....	395	290	200	
JORDAN VS BIRD.....	340	260	180		STREET SMART.....	395	260	180	
KD CAMELEON.....	375	290	200		STRIDER.....	440	230	160	
LAKERS VS CELTICS.....	395	260	200		SUPER HANG ON.....	340	200	140	
LEMMINGS.....	390	310	220		SUPER MONACO GP.....	340	240	170	
LDR BOARD GOLF.....	360	200	140		SUPER OFF ROAD.....	360	230	160	
MARBLE MADNESS.....	370	260	180		SUPER REAL BASKET.....	360	230	160	
MARIO LEMIELX HOCKEY.....	395	260	180		SUPER SMASH TV.....	390	250	180	
MERCS.....	420	260	180		SUPER VOLLEY BALL.....	340	260	180	
MICHEY MOUSE.....	370	230	160		SWORD OF VERMILLION.....	420	290	200	
MIDNIGHT RESISTANCE.....	420	180	110		TAZMANIA.....	390	250	180	
MOONWALKER.....	340	160	100		TERMINATOR II.....	400	290	200	
MS PACMAN.....	340	160	110		TEST DRIVE.....	390	260	180	
MUSHA ALESTE.....	395	180	120		THUNDERFORCE III.....	395	290	200	
MYSTIC DEFENDER.....	420	180	120		TOE JAM AND EARL.....	395	280	200	
MYSTICAL FIGHTER.....	390	250	180		TOKI.....	395	310	220	
NHL HOCKEY.....	395	290	200		TRUKTON.....	340	180	120	
OLYMPIC GOLD.....	390	290	200		TWO CRUDE DUDES.....	395	290	200	
OUT RUN.....	360	200	140		VALIS.....	460	230	160	
PACMANIA.....	360	230	160		WARRIORS OF ROME 2.....	485	300	210	
PAPERBOY.....	340	230	160		WINTER CHALLENGE.....	395	230	160	
PGA GOLF.....	360	260	180		WONDERBOY III.....	390	230	160	
PHANTASY STAR III.....	420	290	200		WONDERBOY V.....	395	260	180	
PI FIGHTER.....	390	260	180		WORLD CUP ITALIA.....	340	230	160	
					YS III.....	460	260	180	

## JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	ACHAT
NINTENDO CONTROL PAD			119
ASC II PAD			185
SUPER ADAPTEUR SFC			185
ADAMS FAMILY	450	310	220
CASTLEVANIA IV	450	290	200
CONTRA II	450	310	220
DUNGEON AND DRAGON	485	290	180
EXTRA INNINGS	450	290	200
F. ZERO	450	260	180
FINAL FANTASY LEGEND II	500	340	240
FINAL FIGHT	450	290	200
HOOK	450	310	220
JOE ET MAC	450	340	240
JOHN MADDEN 92	450	340	240
LEGION	450	260	180
LEMON	450	310	220
MAGIC SWORD	420	260	180
MYSTICAL NINJA	450	310	220
OUT OF THIS WORLD	420	260	180
PEEBLE BEACH GOLF	500	290	200
PGA TOUR GOLF	450	310	220
PILOT WINGS	450	310	220
PIT FIGHTER	450	260	180
POPULOUS	450	260	180
RIVAL TURF	450	230	160
ROBOCOPI III	450	290	200
RPM RACING	450	290	200
SIMPSONS	440	310	220
SMART BALL	450	260	180
SMASH TV	450	260	180
SPACE FOOTBALL	450	290	200
SPIDERMAN-X MEN	440	290	200
STREET FIGHTER 2	520	340	240
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	310	220
SUPER BATTLE TANK	450	260	180
SUPER DOUBLE DRAGON	490	310	220
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	290	200
SUPER MARIO WORLD	450	290	200
SUPER OFF ROAD	400	260	180
SUPER R-TYPE	450	290	200
SUPER SOCCER CHAMP	450	260	180
SUPER TENNIS	400	230	160
SUPER WRESTLEVANIA	450	310	220
THUNDER SPIRITS	450	260	180
TOP GEAR	400	230	160
TORTUES NINJA 4	450	310	220
ZELDA III	500	340	240

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES,  
20F PAR JEU.

**NO. DE MEMBRE**  
**NOM**  
**ADRESSE**

<b>CODE POSTAL</b>	<b>VILLE</b>
<b>TEL</b>	

### Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

CHEQUE BANCAIRE    CCP    MANDAT LETTRE  
CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION  
(EN PLUS 30F DE FRAIS POSTAUX)  
CARTE CREDIT NO  
DATE EXPIRATION  
SIGNATURE

**POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS  
UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE**

## JEUX NES

TITRES	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE ACHAT
A BOY AND HIS BLOD	170..120	MISSION IMPOSSIBLE	260..180
ADVENTURE OF LINK	260..180	NORTH AND SOUTH	290..200
BAD DUDES	150..100	PROBOTECTOR	150..100
BATMAN	230..160	RAD GRAVITY	200..140
BATTLE OF OLYMPUS	230..160	RAD RACER	170..120
BAYOU BILLY	200..140	RESCUE RANGERS	200..140
BIONIC COMMANDO	150..100	ROBOCOP	230..160
BLACK MANTA	150..100	ROBO WARRIOR	150..100
BLADES OF STEEL	290..200	RYGAR	200..140
BLUE SHADOW	150..100	SHADOW WARRIOR	170..120
BUBBLE BOBBLE	230..160	SILENT SERVICE	170..120
BUGS BUNNY BIRTHDAY	260..180	SIMPSONS	290..200
BURAI FIGHTER	150..100	SKATE OF DIE	260..180
DOUBLE DRAGON	170..120	SNAKE RATTLE'N ROLL	150..100
DOUBLE DRAGON II	200..140	SNAKE REVENGE	200..140
DOUBLE DRIBBLE	260..180	SOLAR JETMAN	150..100
DR MARIO	260..180	SOLOMANS KEY	230..160
DUCK TALES	260..180	STAR WARS	290..200
GHOSTBUSTERS II	230..160	STEALTHATF	200..140
GHOST'N GOBLINS	230..160	SUPER KICK OFF	290..200
GOAL	150..100	SUPER MARIO II	230..160
GOLF	150..100	SUPER MARIO III	260..180
GREMLINS II	230..160	SUPER SPIKE V BALL	200..140
HUNT FOR RED OCTOBER	290..200	SUPER OFF ROAD	230..160
IKARI WARRIORS	150..100	SWORD AND SERPANTS	230..160
ISOLATED WARRIOR	150..100	TOP GUN II	260..180
JACKIE CHAN ACTION	290..200	TOTALLY RAD	150..100
JACK NICKLAUS GOLF	170..120	TRACK AND FIELD II	170..120
LEGEND OF ZELDA	260..180	TURBO RACING	150..100
LOW G MAN	200..140	WWF WRESTLING	230..160
MEGAMAN II	230..160	WORLD CUP	170..120

## TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

**NON MEMBRES AJOUTEZ  
50F POUR LES JEUX NEUFS ET  
20F POUR LES JEUX UTILISES**

**ATARI LYNX**  
**JEUX LYNX**

TITRES	UTILISES	TITRES	UTILISES
	VENTE ACHAT		VENTE ACHAT
3 D BARRAGE.....	120.. 80	NFL SUPERBOWL.....	140.. 100
720 DEGREES.....	120.. 80	NINJA GAIDEN.....	120.. 80
APB.....	120.. 80	PAC LAND.....	120.. 80
AWESOME GOLF.....	170.. 120	PAPERBOY.....	140.. 100
BILL AND TED.....	140.. 100	PINBALL SHUFFLE.....	140.. 100
BLUE LIGHTING.....	170.. 120	ROADBLASTERS.....	140.. 100
CALIFORNIA GAMES.....	140.. 100	ROBOSQUASH.....	90.. 60
CHEQUERED FLAG.....	120.. 80	ROBOTRON.....	90.. 60
GAUNTLET III.....	120.. 80	SCRAPYARD DOG.....	120.. 80
GRID RUNNER.....	90.. 60	STUN RUNNER.....	120.. 80
HARD DRIVIN'.....	120.. 80	TURBO SUB.....	90.. 60
HYDRA.....	120.. 80	VIKING CHILD.....	140.. 100
ISHIDO.....	120.. 80	VINDICATORS.....	90.. 60
KLAX.....	120.. 80	WARBIRDS.....	140.. 100
LYNX CASINO.....	90.. 60	WORLD CUP SOCCER.....	120.. 80
MS PACMAN.....	120.. 80	XIBOTS.....	120.. 80

**TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS**



POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL  
**30.64.54.54**  
 DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

## NINTENDO GAMEBOY



### JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT
LIGHT MAGIC.....	135	
DOCS CARRY ALL.....	149	
ADAPTATEUR SECTEUR.....	95	
ADAPTATEUR AUTO.....	79	
ADDAMS FAMILY.....	225	150 .. 100
ADVENTURE ISLAND.....	220	150 .. 100
ALLAWAY.....	160	100 .. 70
ATOMIC PUNK.....	215	120 .. 80
BARBIE.....	220	150 .. 100
BASEBALL.....	160	90 .. 60
BATMAN.....	215	120 .. 80
BATMAN II.....	230	140 .. 100
BATTLETOADS.....	210	140 .. 100

TITRES	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT
BEETLEJUICE.....	215	160 .. 110
BILL AND TED.....	230	130 .. 90
BLADES OF STEEL.....	230	150 .. 100
BLASTER MASTER BOY.....	225	120 .. 80
CASTLEVANIA II.....	230	120 .. 80
CHESSMASTER.....	215	120 .. 80
DAYS OF THUNDER.....	215	150 .. 100
DOUBLE DRIBBLE.....	215	150 .. 100
DR MARIO.....	195	120 .. 80
DRAGON'S LAIR.....	200	150 .. 100
DUCK TALES.....	225	150 .. 100
F1 RACE.....	240	150 .. 100
FACE BALL 2000.....	240	120 .. 80
FERRARI.....	220	150 .. 100
FINAL FANTASY.....	245	120 .. 80
FINAL FANTASY ADV.....	275	150 .. 100
FINAL FANTASY II.....	275	140 .. 100
G FOREMAN BOXING.....	220	130 .. 90
GOLF.....	215	100 .. 70
GREMLINS II.....	215	120 .. 80
HOOK.....	225	160 .. 110
HUDSON HAWK.....	215	150 .. 100
HUNT FOR RED OCTOBER.....	215	150 .. 100
JACK NICKLAUS GOLF.....	220	150 .. 100
JOE ET MAC.....	215	160 .. 110
KID ICARUS.....	160	120 .. 80
MEGAMAN II.....	215	120 .. 80
METROID II.....	160	100 .. 70
MICKEY.....	215	120 .. 80
MISSILE COMMAND.....	175	100 .. 70
NBA 2.....	225	160 .. 110
NBA ALLSTARS.....	195	150 .. 100
NFL FOOTBALL.....	225	120 .. 80
NINJA GAIDEN SHADOW.....	235	150 .. 100
NINJA TURTLES II.....	250	150 .. 100
NINTENDO WORLD CUP.....	215	90 .. 60
OPERATION C.....	215	120 .. 80
PACMAN.....	195	100 .. 70
PLAY ACTION FOOTBALL.....	160	90 .. 60
PRINCE OF PERSIA.....	215	150 .. 100
Q BERT.....	195	120 .. 80
ROBOCOP II.....	215	120 .. 80
ROGER RABBIT.....	225	140 .. 100
SIMPSONS.....	215	150 .. 100
SIMPSONS 2.....	225	170 .. 120
SOCCER MANIA.....	215	130 .. 90
SOLAR STRIKER.....	190	100 .. 70
SPIDERMAN 2.....	190	100 .. 70
Q'BERT.....	195	120 .. 80
ROBOCOP II.....	215	120 .. 80
ROGER RABBIT.....	225	140 .. 100
SIMPSONS.....	215	150 .. 100
SIMPSONS 2.....	225	170 .. 120
SOCCER MANIA.....	215	130 .. 90
SOLAR STRIKER.....	190	100 .. 70
SPIDERMAN.....	190	100 .. 70
SUPER OFF ROAD.....	220	130 .. 90
SUPER RC PRO AM.....	195	120 .. 80
SUPERHUNCHBACK.....	195	100 .. 70
TECHNO BOWL.....	230	130 .. 90
TERMINATOR II.....	215	150 .. 100
TINY TOONS.....	230	140 .. 100
TOM ET JERRY.....	220	150 .. 100
WORLD CIRCUIT.....	215	130 .. 90
WWF SUPERSTARS.....	215	150 .. 100

CARTE DE MEMBRE  
**GRATUITE**

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

**REMISE**

50F SUR LES JEUX NEUFS

**REMISE**

20F SUR LES JEUX UTILISES

**NOUS VOULONS VOS JEUX\***

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX  
 ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H.

POURQUOI PAYER LE PRIX DU  
 NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS  
 TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

**ENVOI**

SONT ENVOYES EN COLISSIMO.  
 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

RECEPTION DES JEUX JAPONAIS  
 AUTRES QUE SUPER FAMICOM

## SEGA MASTER SYSTEM

### JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES	TITRES	UTILISES
	VENTE		ACHAT
ALEX KID.....	120 .. 80	SHADOW OF THE BEAST.....	260 .. 180
ASTERIX.....	290 .. 200	SONIC.....	260 .. 180
BACK TO THE FUTURE II.....	230 .. 160	SPIDERMAN.....	140 .. 100
BATTLE OUT RUN.....	120 .. 80	STRIDER.....	170 .. 120
BUBBLE BOBBLE.....	170 .. 120	SUMMER GAMES.....	230 .. 160
CHASE HQ.....	140 .. 100	SUPER KICK OFF.....	290 .. 200
DONALD DUCK.....	290 .. 200	SUPER MONACO.....	260 .. 180
DOUBLE DRAGON.....	140 .. 100	TOM AND JERRY.....	260 .. 180
DUCK TALES.....	200 .. 140	ULTIMA IV.....	200 .. 140
GHOULS'N GHOSTS.....	230 .. 160	WONDERBOY III.....	140 .. 100
GOLDEN AXE WARRIOR.....	230 .. 160	MICKEY.....	260 .. 180
HEAVY WEIGHT BOXING.....	170 .. 120	MOONWALKER.....	200 .. 140
HEROES OF THE LANCE.....	230 .. 160	OUT RUN EUROPA.....	170 .. 120
IMPOSSIBLE MISSION.....	230 .. 160	PACMANIA.....	140 .. 100
INDIANA JONES.....	230 .. 160	PHANTASY STAR.....	230 .. 160
LEADER BOARD GOLF.....	140 .. 100	RC GRAND PRIX.....	140 .. 100
MERCS.....	290 .. 200	ROCKY.....	170 .. 120
		SHADOW DANCER.....	260 .. 180

### NEO-GEO

#### JEUX NEO-GEO

BASE BALL STARS.....	1250 .. 890 .. 630	LAST RESORT.....	1250 .. 890 .. 630
FATAL FURY.....	1250 .. 890 .. 630	MUTATION NATION.....	1250 .. 890 .. 630
FOOTBALL FRENZY.....	1250 .. 890 .. 630	NAM 75.....	1250 .. 890 .. 630
GOLF.....	1250 .. 890 .. 630	ROBO ARMY.....	1250 .. 890 .. 630
KINGS OF MONSTERS.....	1250 .. 890 .. 630	SOCCER BRAWL.....	1250 .. 890 .. 630
		THRASH RALLY.....	1250 .. 890 .. 630

## SEGA GAMEGEAR

### JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT
WIDE GEAR.....	99	
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM.....	195	
ADAPTATEUR SECTEUR.....	95	
ADAPTATEUR AUTO.....	79	
BATTER UP.....	230 .. 100 .. 70	
CHASE HQ.....	230 .. 130 .. 90	
CHESSMASTER.....	230 .. 120 .. 80	
CRYSTAL WARRIOR.....	249 .. 100 .. 70	
DONALD DUCK.....	245 .. 170 .. 120	
DRAGON CRYSTAL.....	230 .. 120 .. 80	
FANTASY ZONE.....	210 .. 130 .. 90	
G-LOC.....	230 .. 100 .. 70	
GOLDEN AXE.....	230 .. 140 .. 100	
HALLEY WARS.....	230 .. 120 .. 80	
JOE MONTANA.....	245 .. 100 .. 70	
LEADERBOARD GOLF.....	245 .. 100 .. 70	
MICKEY MOUSE.....	230 .. 170 .. 120	
NINJA GAIDEN.....	245 .. 120 .. 80	
OUT RUN.....	230 .. 120 .. 80	
PACMAN.....	230 .. 100 .. 70	
PENGO.....	230 .. 100 .. 70	
PSYCHIC WORLD.....	230 .. 100 .. 70	
SHINOBI.....	230 .. 100 .. 70	
SLIDER.....	230 .. 100 .. 70	
SONIC.....	230 .. 100 .. 70	
SPACE HARRIER.....	230 .. 100 .. 70	
SPIDERMAN.....	230 .. 100 .. 70	
SUPER GOLF.....	230 .. 100 .. 70	
SUPER MONACO GP.....	230 .. 100 .. 70	
WONDERBOY.....	230 .. 100 .. 70	
WOODY POP.....	230 .. 100 .. 70	

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES



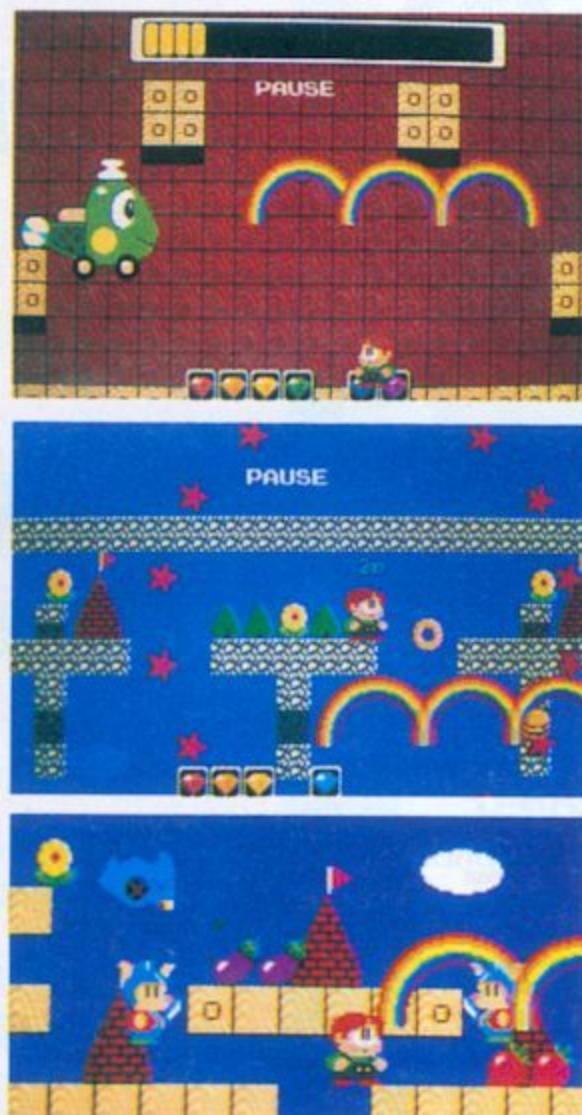
# 20

## ARCUS ODYSSEY

On continue dans la joie et l'allégresse et toujours sur Megadrive. Donc, dans Arcus Odyssey, entrez dans la deuxième pièce de l'acte III pour récupérer quelques bonus. Dans l'acte IV, faites attention aux ombres sur le sol, il s'agit de quelques dragons qui n'attendent que votre passage pour vous attaquer.

## RAINBOW ISLANDS

Voici un tip plutôt intéressant. Pendant l'écran de présentation, appuyez sur HAUT, B, BAS, GAUCHE, C, A, A, B et C pour gagner toutes les potions et les chaussures de rapidité.



Hello les zaminches !

Ce mois-ci, vous aurez encore l'occasion de remarquer que je suis un fan de simulation sportive, je vous livre par exemple un excellent tip pour le Super Tennis de la Super Nintendo. A ce propos, si quelqu'un connaît un truc pour Naxat Open sur NEC, je suis preneur.

Vous allez avoir pas mal de temps devant vous durant ces deux prochains mois et je sais que vous allez vous éclater avec votre console préférée. Je compte donc sur vous pour que vous nous fassiez parvenir de nombreux tips et astuces pour vos dernières acquisitions. Je vous en promets moi-même quelques inédits pour la rentrée...

## THE IMMORTAL

Achetez la "shrink" potion et retournez dans la première pièce. Buvez la potion et attendez que ses effets disparaissent. Lorsque vous serez mort, vous pourrez continuer dans la pièce après la salle du "sensor". L'œuf que vous transportez va éclore ; évitez la slime et jetez l'hameçon. Marchez de côté et ramassez-le. Jetez-le au milieu du cercle et vous irez au niveau 6. Vous progresserez ainsi plus

vite dans ce jeu d'exploration de donjon qui est un de mes préférés sur Megadrive.



# FANTASY





## SLA



Voilà comment trouver des vies supplémentaires dans ce titre difficile. Essayez de traverser la première partie du jeu jusqu'à ce que vous aperceviez la première vie gratuite au sommet des plates-formes. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez le livre magique. Prenez-le et bougez vers la droite, vers un coffre au trésor. Entrez dans le coffre, vous vous retrouverez à côté de la première vie gratuite. Recommencez l'opération pour gagner des vies supplémentaires.



## WRESTLE WAR



## TIPS



Voici de quoi vous sortir des situations les plus désespérées. Si vous possédez un Arcade Power Stick de Sega, ou tout autre joystick avec boutons "auto-fire", il vous suffira d'utiliser cet auto-fire pour vous dégager, lorsqu'un adversaire tentera de vous maintenir les épaules plaquées au sol. Ce truc devrait vous permettre de défier de nombreux adversaires et de vous faire une réputation d'enfer.



## CRUDE CRUSTER

クルード バスター



Lorsque vous atteignez la fin d'un niveau de ce respectable jeu de baston sur Megadrive, avisez donc la Power Cola Machine. N'hésitez pas à lui distribuer quelques coups de poing et coups de pied mais ne buvez le contenu d'aucune des bouteilles. Quand le temps de jeu sera écoulé, vous gagnerez une vie supplémentaire. De même, lorsque vous ramasserez un petit bâton, plutôt que de le lancer, vous pourrez l'utiliser comme une batte de base-ball grâce au bouton B (efficacité garantie).







# ROLLING THUNDER

Voici les codes des niveaux de cette excellente conversion de la borne d'arcade Rolling Thunder. Les codes des niveaux secrets viendront plus tard.



## STAGE

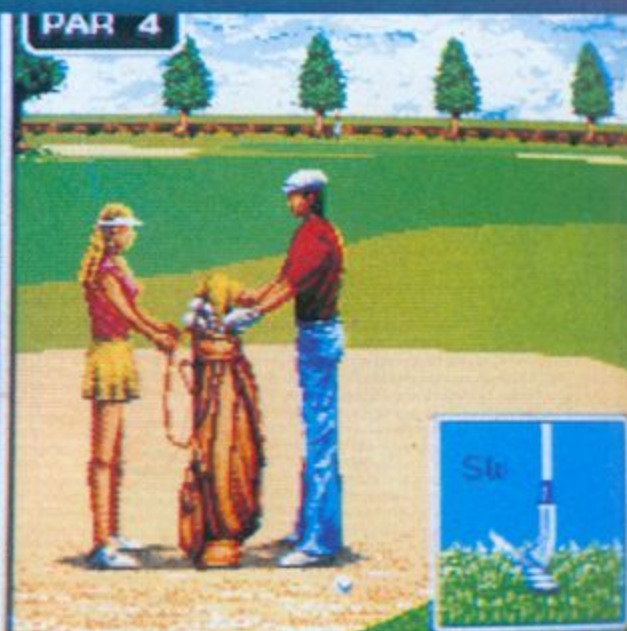
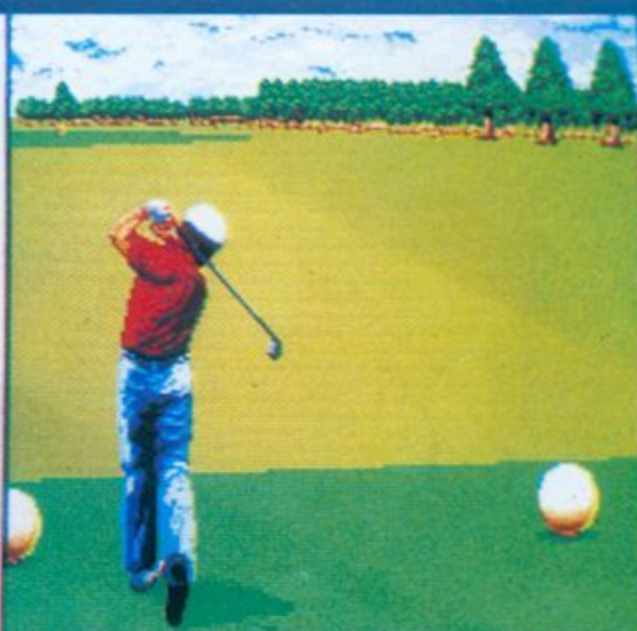
- LEVEL TWO
- LEVEL THREE
- LEVEL FOUR
- LEVEL FIVE
- LEVEL SIX
- LEVEL SEVEN
- LEVEL EIGHT
- LEVEL NINE
- LEVEL TEN
- LEVEL ELEVEN

## PASSWORD

A MAGICAL THUNDER  
LEARNED THE SECRET  
A NATURAL FIGHTER  
CR  
A  
SM  
A  
PUNCHED THE POWDER  
A LOGICAL LEOPARD  
BLASTED THE SECRET  
A PRIVATE ISOTOPE  
DESIRED THE TARGET  
A NATURAL RAINBOW  
ELECTED THE FUTURE  
A MAGICAL MACHINE  
MUFFLED THE KILLER  
A DIGITAL NUCLEUS  
PUNCHED THE DEVICE  
A PRIVATE THUNDER  
CREATED THE POWDER

## ARNOLD PALMER GOLF

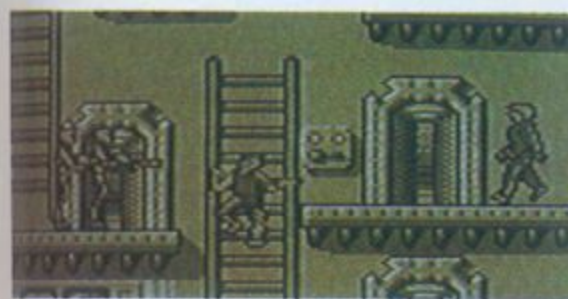
En entrant les lettres E U E comme mot de passe, vous pourrez jouer avec un golfeur possédant un drive puissant. De quoi rester en dessous du PAR de nombreux parcours.







## TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY



Ce jeu qui a obtenu un 87% mérité dans *Consoles+* n° 7, enchaîne à merveille séquences d'action et jeu de réflexion. Votre temps étant limité lors des séquences de reprogrammation, il peut être utile d'appuyer sur SELECT durant ces phases de jeu. Ensuite, voici quelques astuces pour chacun des niveaux de Terminator 2.

### NIVEAU 1

Tirez sur les balises dans cet ordre : quatrième, première, cinquième, deuxième, troisième.

### NIVEAU 2

A la fin de ce niveau, sautez sur la plate-forme du milieu, en face de la porte, et appuyez sur HAUT.

### NIVEAU 3

C'est simple, reprogrammez toutes les connexions sur zéro.

### NIVEAU 4

Dans ce niveau, conduisez le long du haut de l'écran jusqu'à ce qu'apparaisse le T-1000.

## BUBBLE BOBBLE

Histoire de visiter un peu plus en avant cet excellent jeu de plates-formes sur Game Boy, voici quelques codes pour ceux qui veulent progresser rapidement.

4LL1  
IGBF  
HTB3  
K2BJ  
VLT1  
VLT3

## THE HUNT FOR RED OCTOBER

Encore un jeu Game Boy qui avait été bien accueilli lors de son test dans le numéro 2 de *Consoles+*. Voici un tip grandiose qui va vous permettre de disposer de quelque 25 sous-marins. Pendant l'écran de la carte, appuyez simultanément sur les boutons A et B, puis appuyez sur HAUT et BAS. Vous disposerez alors de quoi faire régner votre loi dans les fonds marins.

## SKATE OR DIE: TOUR DE THRASH

Si pour quelques raisons obscures vous avez envie de visiter quelques-uns des niveaux de ce jeu de skate-board, jetez un œil sur les codes suivants.

NIVEAU 1 : GNB  
NIVEAU 2 : MTGP  
NIVEAU 3 : PVFS  
NIVEAU 4 : FVCH  
NIVEAU 5 : BXHN  
NIVEAU 6 : GFTQ  
NIVEAU 7 : JZWC

## GO! GO! TANK

Il s'agit là d'un jeu peu connu sur Game Boy, nous vous proposons un tip qui vous octroiera l'invincibilité durant le jeu. Sur l'écran de présentation, appuyez sur GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, GAUCHE et START. Le "cheat mode" est actif et vous permettra de terminer le jeu.

## CASTLEVANIA

Il me semble que nous vous l'avons déjà donné. Il s'agit de trouver une chambre secrète où sont planqués des bonus. Pour ce faire, dans le premier niveau, avisez la cinquième corde, saisissez-la fermement et grimpez en passant à travers la pierre.

## BATTLE UNIT ZEOTH

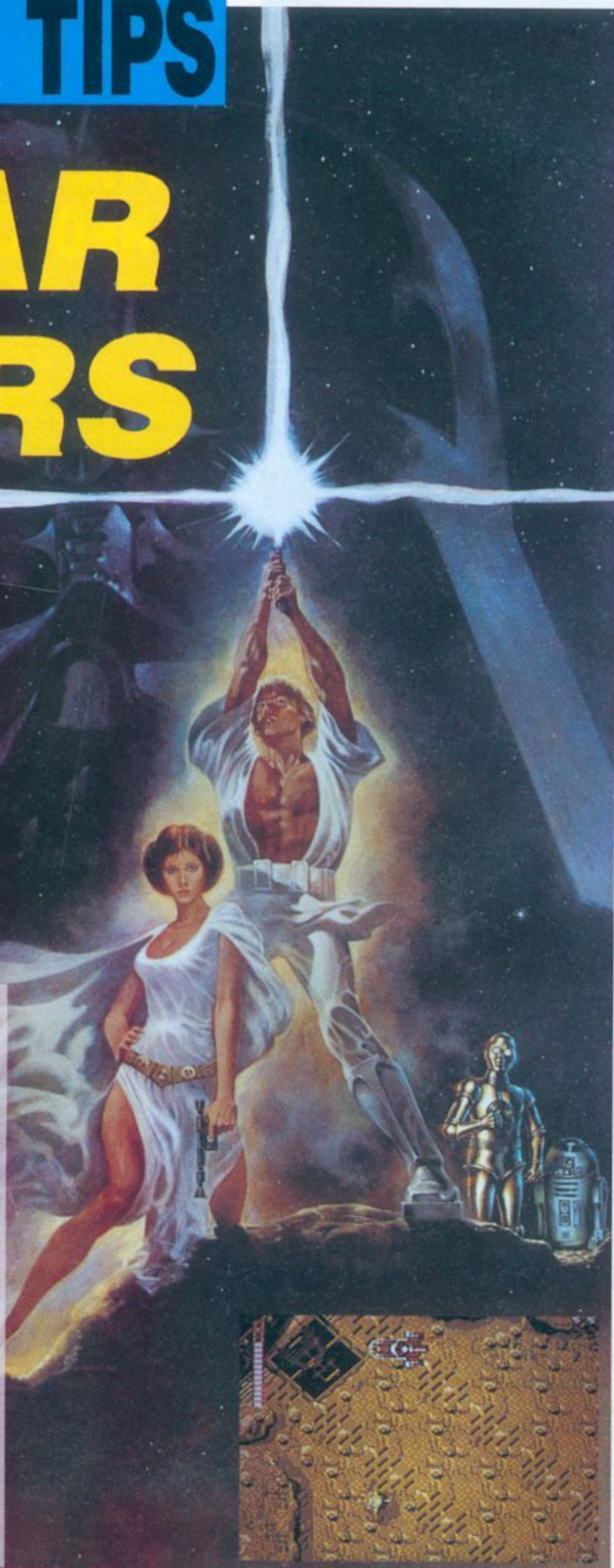
Attendez que la musique de l'écran de présentation soit terminée. Appuyez simultanément sur les boutons A et B, puis appuyez ainsi cinq fois. Vous allez entendre des notes musicales. Si vous pressez START après la première note, vous commencerez le jeu par son premier niveau. Si vous préférez, appuyez sur START après la deuxième note musicale, vous commencerez par le deuxième niveau de jeu. Et ainsi de suite. Plus vous laisserez passer de notes, plus loin vous commencerez dans le jeu après la pression sur la touche START.



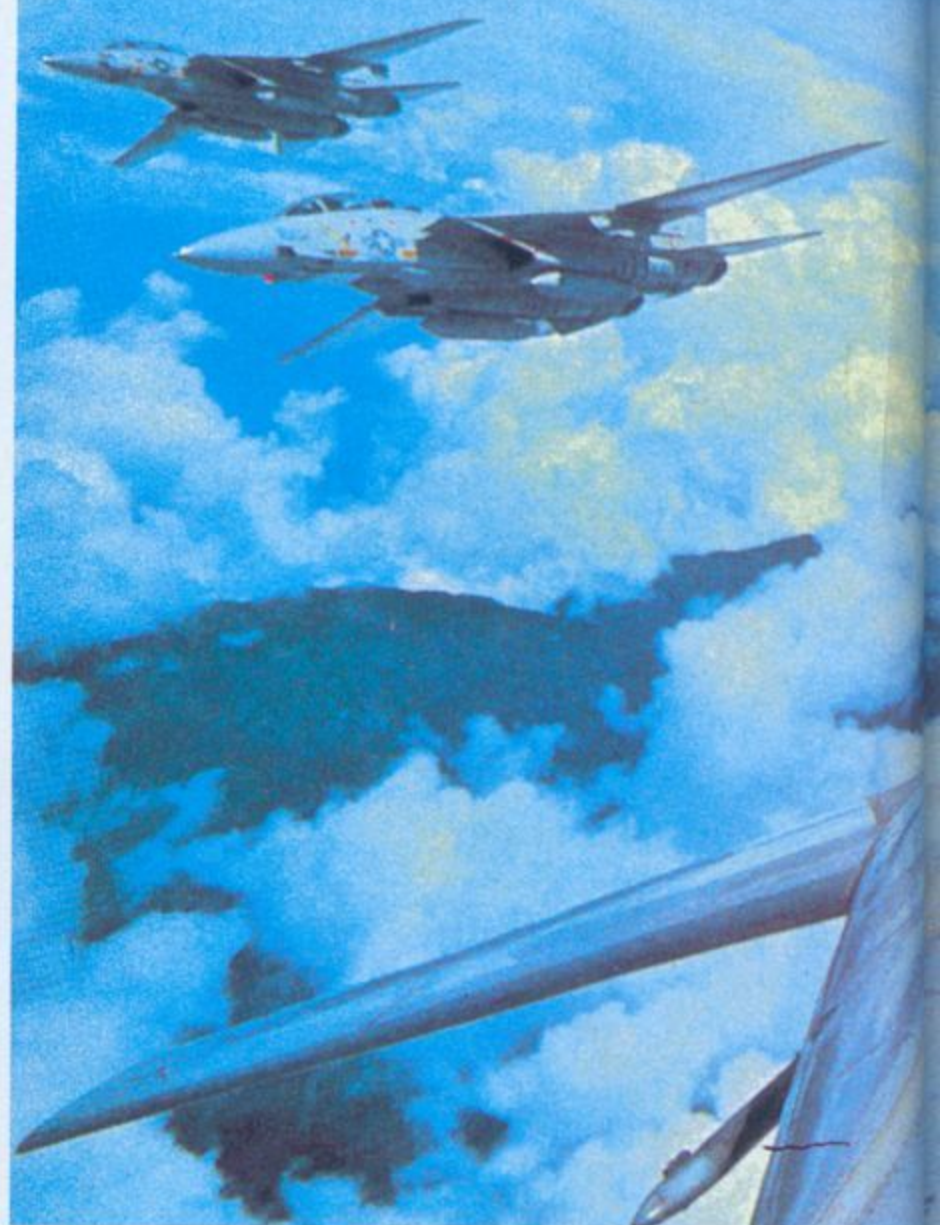


# STAR WARS

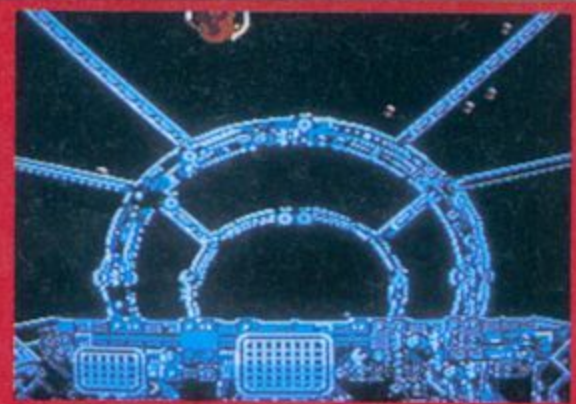
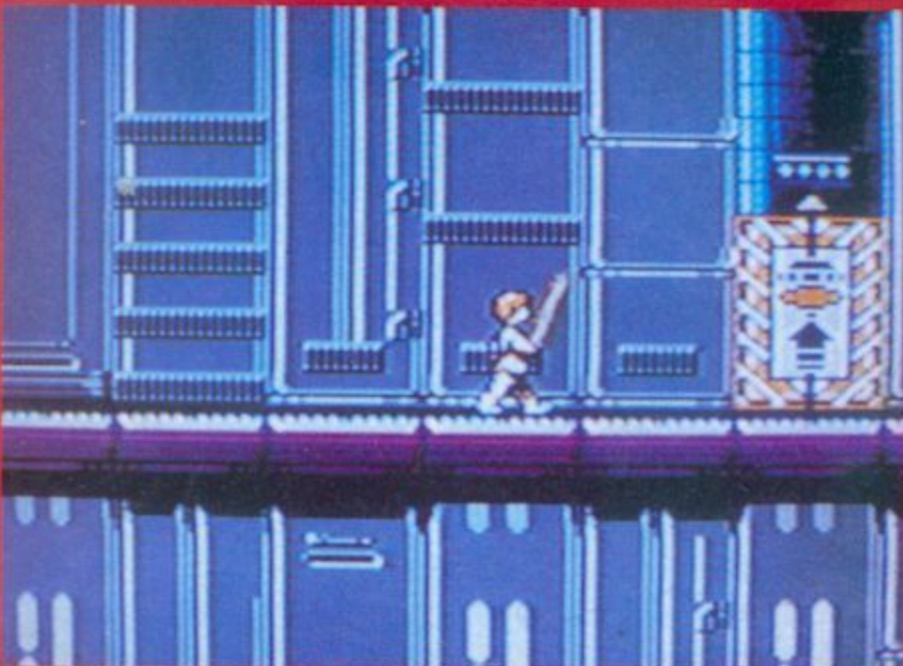
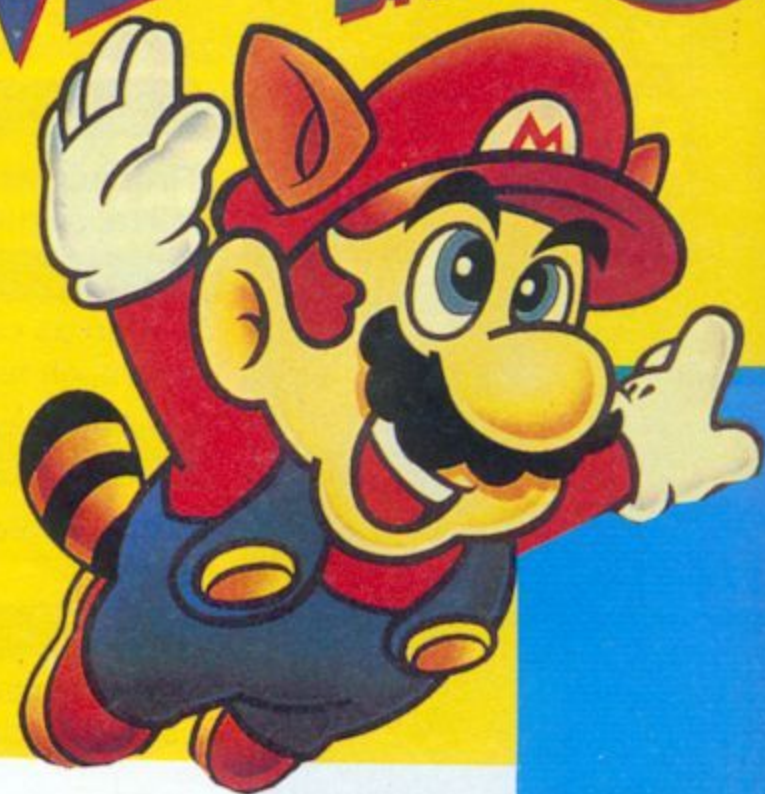
Pour arriver à collecter un maximum de 8 vies au début du jeu, entrez de nouveau dans le "sandcrawler" où vous avez trouvé R2-D2. Une vie supplémentaire se trouve dans le niveau en dessous. Vous pouvez répéter l'opération pour chacune des caves qui contiennent des boucliers pour arriver à un maximum de 8. Ensuite, lorsque vous aurez à faire aux chasseurs ennemis dans le Faucon millénaire ou au chasseur X-Wing, placez votre viseur au centre en haut et au centre de l'écran et tirez sans cesse. Vous détruirez ainsi tous vos ennemis. Gardez juste un œil sur le bas de l'écran pour intercepter les éventuels missiles adverses.



# CAPTAIN SKYHAWK



# SUPER MARIO BROS. 3





## TIPS



## RESCUE RANGERS

Nous vous délivrons ici quelques conseils pour passer sans encombre certaines phases du jeu.

## LA MACHINE A NETTOYER

Courez vers la balle rouge, attrapez-la et filez à droite de l'écran. Quand la lumière apparaît, sautez vers le haut et allez au centre de l'écran. Ensuite, sautez à droite et affrontez Skarri. Utilisez la potion de saut et frappez-le dans l'œil jusqu'à la mort. Continuez vers la droite et utilisez la clé blanche pour entrer dans les caves. Mais rappelez-vous, vous devez avoir sélectionné le masque et le jet-pack avant d'entrer. Ils sont dans le coffre à gauche de la porte.

Prenez la balle rouge du hibou. Attendez qu'elle tombe et lancez la balle rouge vers lui pour qu'il touche. Évitez la balle quand elle retombe, récupérez-la et recommencez l'opération.

## L'OVNI

Facile! Évitez le petit bonhomme vert qui fonce vers vous et ramassez la balle. Quand l'ovni est au-dessus de vous, appuyez simultanément sur HAUT et B pour lui envoyer la balle. Continuez à battre cet extra-terrestre.

## BONUS GAME

Pour bien commencer le jeu, emparez-vous des boîtes sur le côté gauche. Cela vous permettra de récupérer une vie supplémentaire dans la boîte la plus haute.

Un petit truc en passant pour le niveau 8 de ce jeu. Si vous volez complètement à gauche de l'écran, aucune des mines ne pourra endommager votre appareil. Vous pourrez ainsi terminer aisément ce niveau.

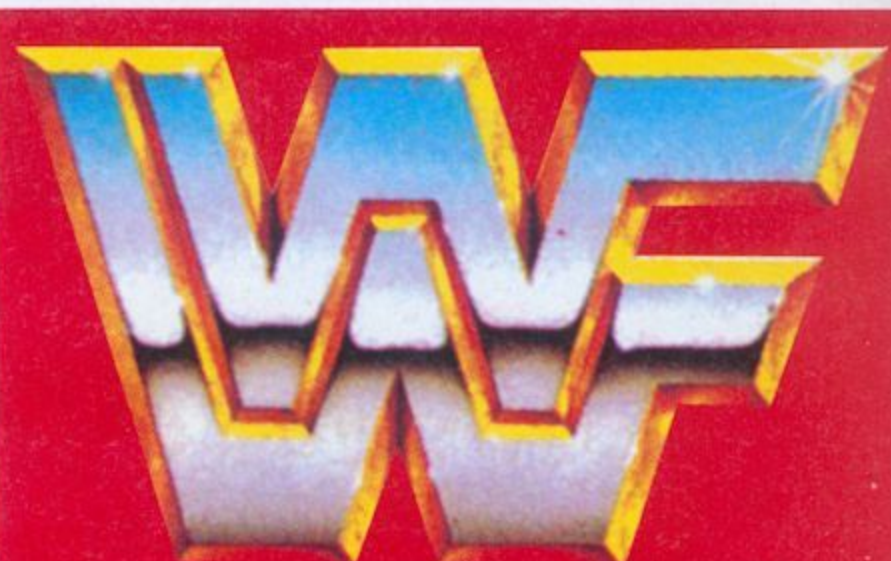
## THE SIMPSONS



Après une partie de ce grandiose jeu de plates-formes, appuyez sur le bouton A pour retourner à l'écran de présentation. Maintenant, appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A et START. Vous commencerez une nouvelle partie avec 28 "magic wings". De quoi se balader tranquille dans les niveaux de jeu.

Après le truc pas clair du mois dernier, nous revenons sur ce jeu que vous êtes nombreux à apprécier. Voici donc quelques conseils pour vous aider à progresser.

1. Attendez devant le cinéma que le timer marque 400. Un môme passera, habillé de mauve. Peignez-le!
2. Utilisez le téléphone pour faire une bonne blague à la taverne. Moe sortira pour vous poursuivre. Peignez-le!
3. Achetez le sifflet et utilisez-le quand vous atteindrez la maison de retraite. Papy vous donnera de l'argent.
4. Au niveau 2, lorsque vous arriverez aux plates-formes flottantes, sautez trois fois de suite sur la seconde, elle vous permettra alors de traverser ce dangereux passage. En descendant, sautez à droite en diagonale pour attraper l'invulnérabilité.
5. Au niveau 3, utilisez l'aimant sur la roue de la fortune pour gagner automatiquement.
6. Lorsque vous êtes arrivé à la grosse face de clown, sautez dans sa bouche; vous serez téléporté dans un long couloir rempli de pièces.



Quand vous jouez un match en duo avec un partenaire, appuyez sur SELECT et A pour que votre pote vienne vous aider à mettre la pâtée à vos adversaires. Appuyez sur SELECT et B pour que votre partenaire fasse le tour du ring et aille mettre un coup à votre ennemi. Enfin, appuyez simultanément sur SELECT, A et B pour que votre copain monte sur les cordes et saute sur votre opposant. Voilà qui mettra une sacrée ambiance dans vos matchs, surtout en mode deux joueurs.







L'une des toutes meilleures réalisations de ces derniers temps sur Master System est Shadow of the Beast de Tecmagik. Voici

la solution complète de ce jeu somptueux, publiée avec l'aimable autorisation de la société Tecmagik elle-même.

## NIVEAU UN

Allez à gauche, passez l'arbre avec "HOME" inscrit dessus et donnez un coup dans le rocher pour récupérer la clé. Revenez en arrière, sélectionnez la clé et rentrez dans l'arbre.

## SHADOW OF THE BEAST



▲ C'est la bête !

## NIVEAU DEUX

Allez à droite, descendez l'échelle, puis gauche, bas, droite, bas, gauche et bas. Allez à droite pour récupérer une potion de saut dans le coffre. Empruntez l'échelle et sautez vers la gauche pour attraper une potion de vie cachée. Revenez en arrière et allez à droite, puis bas, gauche, et laissez-vous tomber de la plate-forme. Continuez à gauche, passez le trou pour affronter le gardien de l'orbe. Frappez la balle bleue qu'il tient et évitez sa flamme jusqu'à votre victoire.

## NIVEAU TROIS

Marchez à droite, sautez dans le trou et prenez la clé jaune. Allez à droite, récupérez la potion d'énergie et laissez-vous tomber dans le trou. Allez au plus loin vers la droite, évitez les pointes au sol. Direction haut, droite, haut, droite, haut, gauche (prenez la potion rouge pour votre force), haut, gauche, haut, gauche, et haut. Marchez vers la droite pour affronter le squelette. Tirez le plus vite possible.

## NIVEAU QUATRE

Allez à droite, puis montez sur la première échelle puis allez à



▲ Prenez d'abord la clé puis entrez ici.

gauche jusqu'à trouver un levier en ignorant l'échelle. Basculez le levier, allez à droite et grimpez à l'échelle précédemment ignorée. Marchez vers la gauche, prenez la clé puis allez à droite, bas par l'échelle, puis bas, droite et bas.

## NIVEAU CINQ

Courez à droite, grimpez à l'échelle puis à droite (attention à l'escargot). Allez vers le bas, puis à gauche, sautez le truc visqueux. Suivez bas, droite, bas, droite, bas, droite, bas, gauche, bas, gauche, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche puis haut. Prenez la clé verte sur la droite.

## NIVEAU SIX

Retournez sur vos pas et prenez l'échelle vers le bas, allez à droite puis vers le bas. Allez à droite jusqu'à Hydrassas le dragon. Tuez-le en tapant plusieurs fois sur la corne de sa tête la plus basse (évitez les flammes). Courez à droite et utilisez la clé jaune pour entrer dans le puits.

## NIVEAU SEPT

Grimpez vers le haut à la recherche d'une cache sur la droite du puits. Vous avez la clé du château. Allez vers la droite et frappez les rochers pour récupérer de l'énergie. Assurez-vous de

posséder une torche. Si vous avez la pièce du puits, sélectionnez-la, vous gagnerez une vie. Quand vous aurez trouvé le roi Gargoyle, vous serez transporté à l'extérieur du château où vous devrez utiliser la clé blanche pour entrer et trouver un œuf de dragon. Il sera utile plus tard.

## NIVEAU HUIT

Dans le château, allez à gauche puis haut, droite, bas, droite et haut tout du long. Filez à gauche sautez en bas (utilisez la potion d'invulnérabilité ou la potion de saut, sinon vous mourrez). Allez à gauche puis en haut et marchez vers la droite pour aller prendre un outil. Retournez sur la gauche et ignorez la première échelle. Marchez vers le bas, droite, bas et gauche pour récupérer une clé blanche. Allez à droite et laissez-vous tomber en faisant attention de ne pas vous empaler sur les épées. Prenez à gauche puis en bas, droite, bas et gauche jusqu'au coffre marqué "BLASTER". Sélectionnez-le pour avoir une arme contre les monstres. Allez au champ de force à droite et désactivez-le avec l'outil.





▲ il faudra être astucieux dans le château.

## NIVEAU NEUF

Vous allez vers le haut, puis à gauche, bas, gauche et haut. Vous devez être revenu à l'endroit par lequel vous étiez entré dans le château. Courez à droite, bas, gauche et récupérez une potion de saut. Déplacez-vous vers le bas puis à droite et affrontez Skarios. Utilisez la potion de saut et frappez-le dans l'œil jusqu'à la mort. Continuez vers la droite et utilisez la clé blanche pour entrer dans les caves. Mais rappelez-vous, vous devez avoir sélectionné le masque et le jet-pack avant d'y entrer. Ils sont dans le coffre avant la porte.

## NIVEAU DIX

Volez vers la droite, sur le chemin, frappez la slime sur le sol pour augmenter votre force. Vous devez trouver l'œuf que réclame le roi Gargoyle. Assez loin vers la droite, vous rencontrerez Corannis. Pour le détruire, frappez-le à la gueule. Vous serez téléporté vers le château. Utilisez le crucifix dans la tombe pour que le roi Gargoyle vous téléporte à nouveau. Allez à droite vers Gargoyle, il vous laissera passer. Allez toujours à droite, frappez les pierres tombales pour gagner des vies. Vous trouverez un pied géant et une grosse massue. Frappez le pied en essayant d'éviter les coups de massue. Une fois le monstre vaincu, relâchez-vous.

▲ La partie la plus facile du jeu.



# TIPS



**Voici la sélection mensuelle de vos tips. Heu, vous allez peut-être me trouver embêtant, mais je me vois contraint de vous signaler que nous avons dépassé le cap de la millième lettre nous indiquant un truc pour Zelda sur NES. Genre, prenez le nom Zelda pour accéder directement à la deuxième quête. Ok. Cela nous fait chaud au cœur, mais là je crois que nous avons bien assimilé le tip en question. Chiche qu'à partir de dorénavant vous nous envoyez des tips pour Little Nemo?**

## • BOULDER DASH

**Nes**

Si vous voulez choisir votre monde, entrez ces quelques codes :

- Monde 2 : 635870
- Monde 3 : 840137
- Monde 4 : 840967
- Monde 5 : 225373
- Monde 6 : 752053

**Tips de Sébastien THOMAS**

"Le Signerin"  
69640 DENISÉ

## • GATES OF ZENDECON ?????

**Lynx**

Tapez le code TRXX et tout de suite, descendez en tirant des bombes et une surprise vous attend.

**Tips de Benoît MALDES (11 ans)**

4, rue de la Tête  
66370 PEZILLA-LA-RIVIERE

## • SHADOW WARRIORS

**Nes**

Voici un code vraiment sympa qui permet d'écouter toutes les musiques et les sons de ce super jeu "Shadow Warriors".

Sur l'écran "Temco presents", appuyez sur gauche, bas, A, B et Select, et ensuite sur le bouton Start pour faire apparaître l'écran Select. Appuyez sur gauche/droite pour changer le numéro du son, B pour jouer et A pour arrêter.

**Tips de Olivier GONKESER**

17, avenue Aristide Briand  
93150 BLANC-MESNIL

## • DYNABLASTER

**Game Boy**

Voici une série de codes pour Dynablaster sur Game Boy :

- En Game A, avec un maximum d'argent.
- 2° village : LG2QSW6W
- 3° village : LG28TGMG
- 4° village : 55Q83DCR
- 5° village : 55P7S.7R

- 6° village : LM884.K1
- 7° village : SMNN4.X1
- Dernier village : SMNPS.XP
- En Game B : Pour terminer ce jeu, il vous faut découvrir le Fire Pass ; celui-ci permet, en

appuyant constamment sur la touche B, de créer un champ de force qui vous rend invincible. En prime, voici le code du 1er stage où l'on peut trouver le Fire Pass :  
MNB0BKM2HL  
H0H2PDJNM0

**Tips de Alexandre KOWALCZYK (16 ans)**

5, rue Jules Ferry  
55500 LIGNY-EN-BARROIS

## • BAD DUDES

**Nes**

Si vous voulez des vies infinies : sur la 2° manette, il faut faire : B, A, Haut, Bas, Haut, Bas, ensuite Start sur la 1° manette.

**Tips de David GRIMAUULT (13 ans)**

13, rue St-Christophe  
49410 LA CHAPELLE ST-FLORENT

## • FINAL FIGHT

**SFC**

Pour choisir le nombre de vies, la musique... A la page de présentation, appuyez sur les boutons L et R. Restez appuyé puis faites Start et vous verrez apparaître un menu. Gloire à Consoles+ !

**Tips de Vincent DESTUR**

22, avenue de la Plaine  
78340 LES DAYES-SOUS-BOIS

## • MIRACLE WARRIORS

**Master System**

Dans les cavernes, il faut suivre tout le temps le même mur. Ainsi, vous ne pourrez pas oublier d'objets.

Après la caverne où se trouve la troisième clef, il faut aller à gauche (environ 3 cases) et appuyer sur le bouton 2 : une belle surprise vous attend ! Bonne chance pour finir le jeu !

**Tips de Christophe TANNEAU (15 ans 1/2)**

2, rue des Morillons  
95130 FRANCONVILLE

## • LAST BATTLE

**Megadrive**

Pour recommencer au stage où vous avez perdu, appuyez sur A, B, C et Start plusieurs fois jusqu'à ce que "Chapter 1" s'inscrive à l'écran. Mettez le joystick vers le haut, 1 fois si vous avez perdu au niveau 2, 2 fois si vous avez perdu au niveau 3, etc. Vous pouvez maintenant tout lâcher et appuyer sur Start pour commencer.

## • FORGOTTEN WORLDS

**Megadrive**

Lorsque vous jouez à deux, quand l'un des deux joueurs meurt, faites Start 3 fois pour obtenir l'option continue.

**Tips de David FEGER (15 ans)**

16, rue de la Marche  
Cité Raymond Poincaré B2 Porte 12  
92380 GARCHES

## • PSYCHO FOX

**Sega Master System**

Quand vous êtes au niveau 1, 3° stage, allez jusqu'au tremplin avant le monstre n°1. Montez jusqu'au dernier tremplin et dès que vous touchez

le tremplin, envoyez Bird Fly du côté où il y a le plus d'écrans. Répétez l'opération plusieurs fois. Un bout d'écran se cassera, sautez dans le trou et vous aurez un passage secret. Descendez dans le premier pot de lait et vous arriverez au niveau 5 1° stage.

**Tips de Cédric VALLADE (13 ans)**

9, square du Berry  
77100 MEAUX

## • BLOODY WOLF

**Coregrafx**

Si vous voulez finir le jeu plus rapidement, vous pouvez voler pour cela. Attendez que la page de présentation s'affiche à l'écran, et à ce moment-là, faites : bas, haut, gauche, gauche, II, II, I, Select et enfin vous verrez apparaître un 3 sous Bloody Wolf. Maintenant, si vous voulez courir, faites : haut, bas, droite, droite, I, I, II, Select et là, vous verrez un 2 s'afficher à l'écran. Pendant le jeu, quand vous êtes parachuté, appuyez sur I, II et Run en même temps, vous obtiendrez 50 tirs lance-flammes. Si vous voulez avoir 50 tirs bazoukou, montez sur un grillage ou un camion et appuyez sur I, II, gauche en même temps. Si vous voulez avoir des tirs rouges, appuyez sur I, II, droite en même temps. Bonne chance !

**Tips de David BECHARD (13 ans)**

Champfleury, Fromentières  
53200 CHATEAU-GONTIER

## • AVENGER

**Nec**

- Pour avoir toutes les armes à la page de présentation, appuyez sur : haut, droite, bas, gauche, bouton II, haut, gauche, bas, droite, bouton I, puis sur Run.

- Pour l'invincibilité et toutes les armes, exécutez 2 fois la série ci-dessus sans appuyer sur Run.

**Tips de Sylvain HOTOLEAN (16 ans)**

Le Péron  
26760 MONTELEGER

## • SHINOBI

**PC Engine**

J'ai trouvé un code sur Shinobi. Il vous suffit de faire A et B et Select en même temps. L'écran marque Mission 1, puis il devient noir quelques secondes. Appuyez après sur Start, le jeu vous mettra à la 2°, à la 3° ou à la 4° mission. Attention, ce code ne marche que si il y a les turbos.

**Tips de Christophe FARNEAULT**

2, rue de la Solidarité  
75019 PARIS

## • TENNIS ACE

**Master System**

Pour arriver à la finale du Japon, faire :

IRQB GEIW EZIA QPZH.

Pour arriver au premier match du Japon en double, faire :

IRLB GODW EZIA QPZT.

Pour arriver au deuxième match du Japon en double, faire :

POHN IYXX JRPC YZRU.

Pour arriver à la finale du Japon en double, faire :

JFCS ZOJM WRJB OKRR.

Pour arriver au premier match de l'Italie, faire :

JFCT ZHMH WRJB OKRR.

Pour arriver au deuxième match de l'Italie, faire :

MVPW TSKG LKMB FCKS.

**Tips de Julien DIGUET (11 ans)**

205, rue Marcadet  
75018 PARIS

## • TETRIS

**Game Boy**

A la page de présentation, appuyez en bas et sur Start simultanément et vous arriverez à des tableaux plus rapides. Le niveau 1 devient le 11, le 2 devient le 12...

**Tips de Julien LENZULE (11 ans)**

30, rue Paul Vaillant Couturier  
59260 LEZENNES

## • AFTERBURNER II

**Megadrive**

Je ne dirai pas qu'il est très très dur, mais pour certains, il leur fait prendre la tête. Pour accéder au stage de son choix, c'est très facile. Quand le choix des options est fait et que vous avez appuyé sur Start, il faut se mettre sur Start et appuyer sur A, B, C et Start en même temps. Alors vous pourrez sélectionner du stage 1 à 20.

**Tips de Bruno BOTELLA**

17, chemin de la Baume  
13740 LE ROUE

## • DOUBLE DRAGON II

**Nintendo**

J'ai trouvé un truc super génial et je veux faire participer tout le monde. Il permet d'avoir 30 vies. Il suffit de faire au début de la partie Pause, puis il faut faire Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et Start.

**Tips de Cyrille LECERF**

2, rue Staline  
02400 ESSOMMES-SUR-MARNE

## • THUNDERFORCE III

**Megadrive**

Au cours du jeu, faites Pause, 10 fois Haut, Bas, plusieurs fois et A. Vous aurez toutes les armes. Bonne chance !

**Tips de Eddy FAYARD (14 ans)**

Chemin de la Pillotte  
69230 ST GENIS LAVAL

## • BURAI FIGHTER

**Game Boy**

Gros veinards ! Voici tous les codes pour Burai Fighter :

- Eagle (facile) :
- Niveau 2 : HGKM
- Niveau 3 : CPFG
- Niveau 4 : JJCM
- Niveau 5 : DKLF
- Albatros (moyen) :
- Niveau 2 : HGNC
- Niveau 3 : BMHB
- Niveau 4 : DGBF
- Niveau 5 : JGJH

**Tips de Yvan ACHIR**

55, rue François Barhini  
13003 MARSEILLE

## • METAL GEAR

**Nes**

Saviez-vous que l'on peut entrer directement au dernier Boss sans détruire le Super Computer ? Lorsque vous courez sur le sol électrique, allez à la porte du Super Computer, entrez, et appuyez tout de suite à droite pendant que l'écran est noir.

**Tips de Vincent BONHOMME**

La Gandonnerie  
41800 SOUGÉ

**ENVOYEZ VOS TIPS, TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.**

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_



Votre machine : \_\_\_\_\_

Jeu concerné : \_\_\_\_\_









**Cet été dans TELE POCHE,  
découvrez JEUX POCHE.**





**Des jeux,  
des mots fléchés,  
des mots croisés,  
des mots mêlés,  
des tests,  
etc...**



**et en plus...  
une Clio,  
165 000 francs,  
11 week-ends à Eurodisney,  
des caméscopes,  
des magnétoscopes,  
des télévisions,  
et des centaines  
d'autres prix à gagner !**



**TELE  
POCHE**

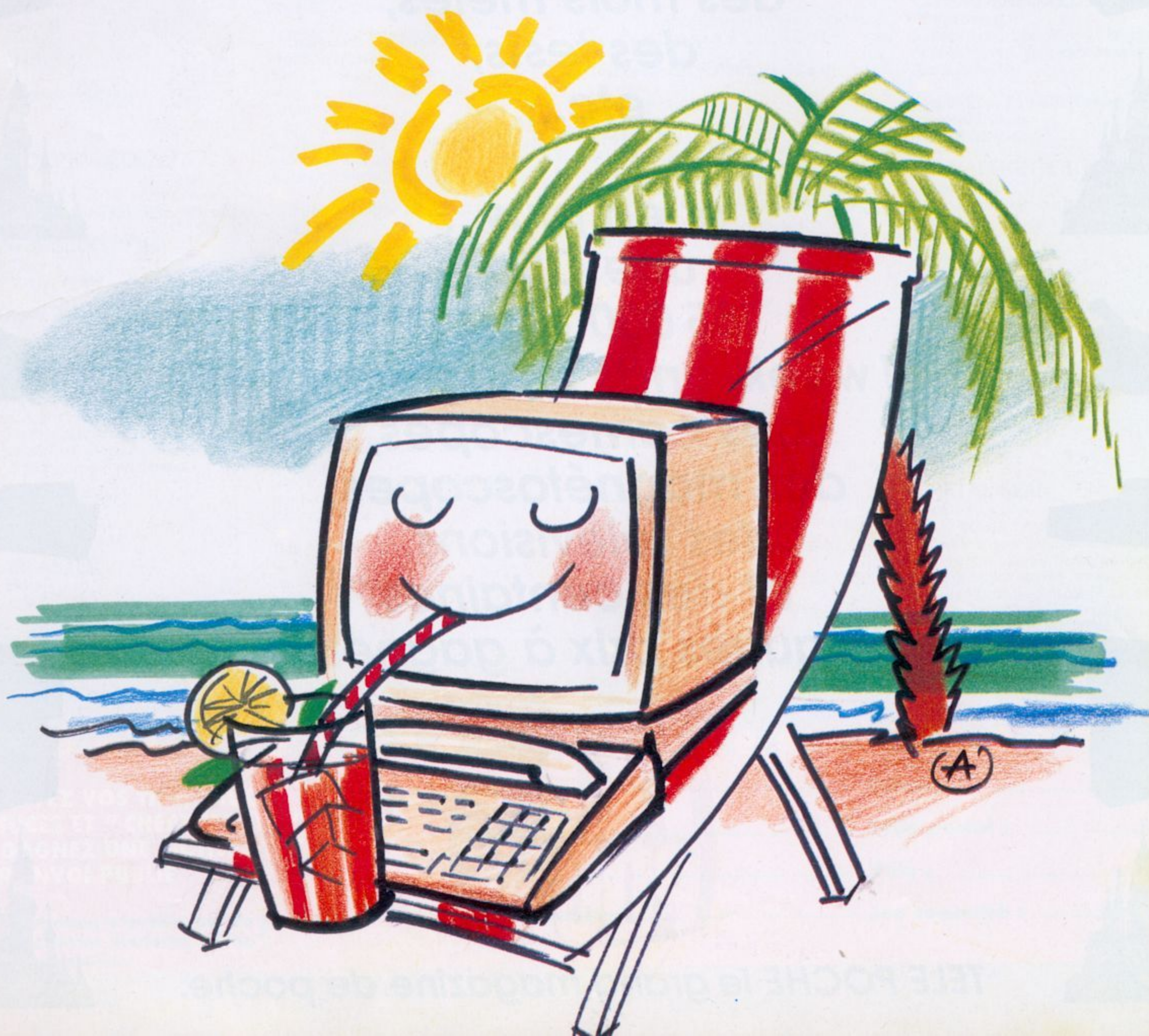


**TELE POCHE le grand magazine de poche.**



**3615 7**

**Si tu n'as rien d  
les vacances d**





# **CPLUS**

## **faire pendant l'été ALORS...**

Gagne une...

**SUPER NINTENDO\***

En répondant au sondage  
que nous organisons.  
Ta contribution nous aidera à  
améliorer ton service  
TCPLUS!

Pour cela tape

**3615 TILT rubrique SONDAGE.**

Du 1<sup>er</sup> juillet au 31 août inclus

\* grâce au tirage au sort.





# REVIEW

Il y a deux raisons à la célébrité de Monaco : le Grand Prix automobile et la princesse Stéphanie. Un jeu sur la princesse Stéphanie serait intéressant mais comme il n'en existe pas encore, nous nous sommes rabattus sur un jeu qui concerne le Grand Prix. L'ancien Super Monaco GP, habilement renommé Ayrton Senna's Super Monaco GP 2, nous arrive bardé de nouvelles fonctions. L'option équipement donne au conducteur la possibilité de configurer une voiture à sa mesure. Tout conducteur qui se respecte vous dira que les pneus haute adhérence sont indispensables sous la pluie. Les vitesses, ailerons et transmission peuvent également être changés.

Une fois la voiture prête, il faut se qualifier aux essais. Faire un bon temps au tour améliore la position sur la grille et permet au conducteur d'être le premier à passer le drapeau à damier.

S'il est un homme qui mérite de remporter la coupe, c'est bien Ayrton Senna ; il sponsorise le jeu et dispense des conseils sur la façon d'appréhender les circuits. Une totale concentration vous sera nécessaire pour bien négocier les virages et exploiter au mieux la puissance de l'engin. Mais si Senna gagne, consolez-vous, c'est qu'il est très fort puisqu'il a même écrasé Mansell !

## LES ESSAIS

Si vous vous sentez prêt à affronter l'habile brésilien, il est temps de commencer un championnat du monde. Il y a 16 circuits qui couvrent le globe et il est important de s'habituer à chacun d'eux. Il est possible de faire une course particulière mais vous partirez dernier. Cependant si vous passez par les qualifications, votre temps au tour déterminera votre position sur la grille.



# AYRTON SENNA'S



# SUPER E Monaco

## DES SUPER MECANOS

Sortez vos clés anglaises, il est temps de personnaliser votre voiture. La procédure est simple et aucune connaissance en mécanique n'est nécessaire. Les pneus sont la partie importante de la voiture, leur choix est dicté par le temps. Le dilemme est de choisir entre la boîte de vitesses automatique ou manuelle. Cette dernière est plus lente et demande plus d'habitude mais donne de meilleurs résultats.

RESULT	MISSION	MEMO
P.P 0'51"06		
2ND 0'52"21		
3RD 0'52"84		
4TH 0'53"33		
5TH 0'54"81		
6TH 0'56"01		
<div>MISSION 6 SPEED AUTOMATIC</div>		

## LES POINTS FONT LES PRIX

-RESULT-		
WINNER	A. SENNA	5'16"70
2ND	F. ELSE	5'23"33
3RD	--YOU--	5'24"75
4TH	C. ALBER	5'28"59
5TH	R. HASSE	5'33"47
6TH	A. ASSEL	5'36"35

YOUR POINTS 4 PTS.  
SENNAS POINTS 10 PTS.

Au championnat du monde, de bonnes performances sont nécessaires pour avoir une chance de gagner la saison. Votre place s'affiche au milieu de l'écran. La pole donne 10 points, la deuxième place 6 points. Soyez vigilant quand vous doublez car les collisions font perdre de précieuses secondes. Enfin, bien virer (ou survivre) demande une certaine adresse.







▲ Passer un bolide de l'ordinateur !

## COMMENTAIRE



JULIAN

Aaargh ! Qu'est-ce que c'est que ça ? Autant la version originale de Super Monaco GP est bonne, autant celle-ci est nulle. Le jeu est incroyablement lent. Même à vitesse maxi, la voiture se traîne



comme une vieille deudeuche. Pire encore est le son, s'il en est ; c'est vraiment affreux et je l'ai rapidement coupé. Le niveau des courses est bas. Un rapide entraînement suffit à maîtriser la voiture, une fois que vous avez compris qu'il faut sauter un rapport pour les virages à 90° et deux pour tous les autres plus serrés, vous n'avez plus d'accident et vous gagnez tout le temps. Si vous êtes un fan de la vitesse, achetez plutôt Super Monaco GP, Chase HQ... Enfin tout mais pas cette lamentable adaptation.



## COMMENTAIRE



ROB

Ces reproches sont imputables aux graphismes qui, bien que n'étant pas mauvais, ne restituent pas l'atmosphère d'un grand prix de F1. La musique et les bruits ne contribuent en rien à l'ambiance et le bruit du moteur ressemble à celui de mon sèche-cheveux ! Super Monaco GP 2 est une grande déception et je ne le recommande pas, même aux conducteurs les plus nuls.

Les premières impressions sont prometteuses. Comparé à celui de la Megadrive, l'éventail d'options est important même si cela n'a rien de très original, c'est utile, tout comme les conseils de Senna. Une fois la course commencée, c'est une tout autre histoire. Le compteur de la voiture bloque à 300 km/h mais on a l'impression d'être sur un vélo ! Autrement dit, l'effet de vitesse est irréaliste.



## DANS LES ROUES DU BRESILIEN

Le tracé intégral de la course est représenté en haut à droite de l'écran. Il indique constamment votre position et celle d'Ayrton Senna. Bien que celui-ci vous donne des conseils de pilotage, il est important de jeter régulièrement un coup d'œil sur la carte pour anticiper les virages serrés et les chicanes. Chaque grand prix se dispute en cinq ou six tours, une erreur et la victoire risque de vous échapper.



**EDITEUR : SEGA**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : FACILE**

**NOMBRE DE VIES : —**

**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2**

**CONTROLE : OK**



CARTOUCHE

**PRESENTATION 87%**

Titres écran de qualité, bonnes options de personnalisation et mots de passe pratiques.

**GRAPHISME 55%**

Les écrans sont prometteurs, les couleurs brillantes et variées mais la voiture, la piste et les décors sont pauvres.

**BANDE-SON 34%**

Des sons désastreux, des mélodies dissonantes, une vraie torture !

**JOUABILITE 46%**

La faible vitesse et la simplicité de contrôle rendent le jeu facile à jouer...

**DUREE DE VIE 32%**

... mais pire encore, la course et l'atmosphère des événements font que les plus accros de F1 se lasseront vite.

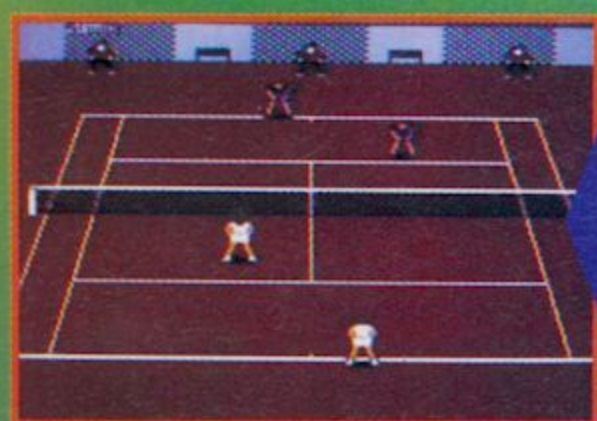
**INTERET 41%**

Une simulation de course particulièrement décevante qui passe à côté de ce qui fait le charme des jeux de Formule 1.





**O**bjectif : Grand Chelem ! Roland-Garros, l'Open d'Australie, Wimbledon et l'US Open n'ont qu'à bien se tenir. Vous débarquez sur la terre battue, le gazon ou le quick avec un moral de vainqueur. Vous êtes prêt à faire mordre la poussière aux têtes de série en deux sets gagnants... Malheureusement, pour savourer ce bonheur, il faut passer par les qualifications, c'est-à-dire remporter un tournoi qui se déroule sur trois tours. La préparation avant le match est essentielle puisque c'est le moment où vous répartissez un certain nombre de points en huit catégories comme la force, la vitesse de la balle, les effets, l'habileté, les coups miracles, etc. Chaque jeu gagné vous donne des points supplémentaires. Ainsi, au fil des matchs, vos progrès seront visibles. Lifts, coupés, amortis, passing shots... n'auront plus de secrets pour vous. De la 17<sup>e</sup> place vous ferez un bond à la 12<sup>e</sup>, minimum exigé pour tenter le Grand Chelem. A tout moment, vous pouvez faire appel à Mark et Nancy (les deux-z-amis!). Ce sont des joueurs professionnels qui donnent des conseils de jeu très avisés. Si la partie gestion et répartition des points ne vous emballa pas, vous avez la possibilité de jouer un des 2 compères dont les caractéristiques sont prédéfinies. C'est une bonne chose pour se mettre en jambe et pour saisir toutes les subtilités du jeu. Bien évidemment, le double fait partie des nombreuses options. Quatre humains, au maximum, peuvent s'affronter sur le court. A tout moment, vous avez accès au password. Ainsi vous n'aurez pas à refaire vos épreuves systématiquement.



*La partie en double est un vrai régal. Les balles fusent de toutes parts. Restez vigilant et n'hésitez pas à monter au filet.*

## COMMENTAIRE



**CALAMITY JANE**

Enfin un tennis sur NES qui m'a permis de mettre en pratique les meilleurs coups des champions pendant quinze jours lors du tournoi de Roland-Garros. La maîtrise des passing shots et des revers liftés est excellente tant les effets de la balle sont faciles à acquérir. Les joueurs se déplacent rapidement et plongent sur le court avec un réalisme qui rappelle Noah dans ses plus beaux jours. Hélas, trois fois hélas, graphismes et bruitages ne sont pas à la hauteur : les courts se ressemblent tous, la voix de l'arbitre me paraît asthmatique, les bruits de la balle évoquent davantage le ping-pong et les applaudissements de la "foule en délire" (?) ressemblent à des chuintements. Que dire des mots de passe qui atteignent des records jamais égalés sur NES : 45 lettres. Que ces reproches ne vous détournent pas de cette cartouche qui reste malgré tout prenante. De mon côté, j'y retourne pour un double avec Axel.

# FOUR PLA

# TENNIS

## TIP !

Sur le service de votre adversaire, placez-vous à l'intérieur du court, légèrement décalé vers le couloir. Quatre fois sur cinq, sa balle de service atterrit au centre du carré de service. Renvoyez la balle en utilisant le bouton A (balle longue) et l'une des 2 flèches de direction pour placer un passing shot le long du couloir. C'est un coup imparable. Ne pas oublier qu'au tennis, l'important c'est le placement du joueur par rapport à la balle.



## CREATION D'UN CHAMPION

En mode "simple", uniquement, vous pouvez créer votre propre tennisman en répartissant 20 points entre 8 catégories. Après chaque rencontre, et suivant le nombre de jeux remportés, vous recevrez de nouveaux points. Ainsi votre simple joueur du dimanche se transforme-t-il au fil des matchs en un Agassi ou un Courier. Voici les 8 catégories d'un futur champion.

Strenght : force et vitesse de la balle.

Speed : vitesse de vos déplacements.

Ces 2 catégories sont prioritaires pour éviter de se faire déborder.

Agility : accélération et rapidité du joueur.

Stamina : dote les 3 catégories ci-dessus d'énergie physique.

Skill : augmente l'angle de frappe.

Ball Spin : donne de l'effet à la balle.

Très vite, vous serez amené à donner des points à ces 2 dernières catégories. Elles offrent des possibilités de débordement inestimables. Encore faut-il bien maîtriser sa position sur le court.

Focus : plus grande énergie mentale pour les 2 catégories précédentes.

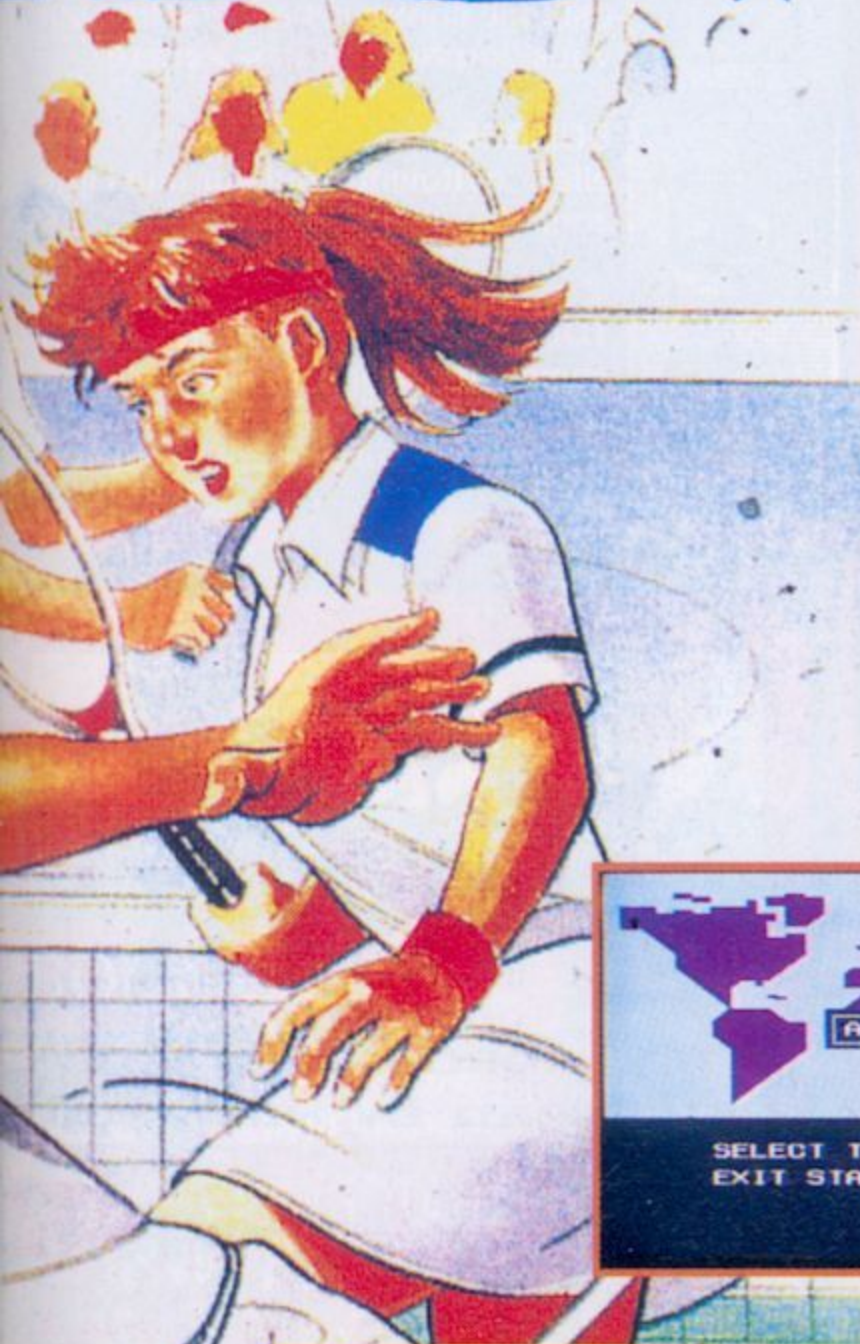
Miracle : vous allez faire des prodiges avec cette catégorie. Par exemple, vous pourrez renvoyer la balle sans la toucher (!) ou faire des retours à une vitesse fulgurante. C'est la partie fun du jeu.

Avant chaque tournoi, vous pouvez visionner votre prochain adversaire. Il suffit de gagner trois matchs pour remporter la coupe. Les matchs se déroulent au meilleur des 2 sets.



ERS'

IIS



Selon la nature du terrain, vous serez avantage si vous montez au filet.

- Surface dure, les rebonds sont hauts et la balle est rapide : montez au filet.
- Terre battue, rebonds plus bas et balle moins rapide : jouez en fond de court.
- Gazon, rebonds bas et balle rapide : montez au filet.



Quatre tournois du Grand Chelem et vous serez N°1 à l'ATP. Certains ne sont accessibles que si vous êtes 8°.

## COMMENTAIRE



AXEL

Le seul aspect intéressant de ce tennis concerne la gestion de son joueur. Vous pouvez le spécialiser en joueur de fond de court en améliorant sa vitesse de balle, ou le rendre célèbre dans les balles à effet. Vous modelez votre sportif comme bon vous semble. Si vous choisissez un des deux tennismen préfabriqués, vous allez vous ennuyer ferme. Leurs caractéristiques sont tellement fortes que remporterez tous les matchs "haut la raquette". Pendant la partie, j'ai été à deux doigts de balancer le jeu par la fenêtre ! Vous serez surpris et très agacé (agassi hi! hi!) de voir que la plupart de vos adversaires ratent des balles impossibles en plongeant dans tous les sens. De plus, ils sont spécialistes des balles heurtant le filet. Comme il est bien difficile de juger de la vitesse de la balle et de l'endroit où elle va rebondir, vous n'aurez sûrement plus envie de jouer à Four Player's Tennis. Les puristes du genre regretteront ce manque de professionnalisme, les autres pourront toujours tenter le Grand Chelem avec son propre joueur.

## REVIEW



EDITEUR : ASMK

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON

1-4

JOUEURS



CARTOUCHE

### PRESENTATION 81%

On va à l'essentiel. Conseils des 2 champions. Statuts et classement visibles à tout moment de la partie.

### GRAPHISME 52%

Les couleurs bavent et les sprites manquent de soin.

### ANIMATION 48%

Mouvements de raquette succincts, plonges irréalistes et déplacements de l'adversaire imprévisibles.

### BANDE-SON 30%

Une musique et des bruitages sans imagination. La voix de l'arbitre est correcte.

### JOUABILITE 75%

Il ne faut pas beaucoup d'entraînement pour envoyer la balle où vous voulez.

### DUREE DE VIE 81%

Mener son joueur sur la plus haute marche est un challenge qui vous tiendra en haleine.

### INTERET 79%

C'est un jeu de tennis honorable où la gestion de son joueur est une réussite.





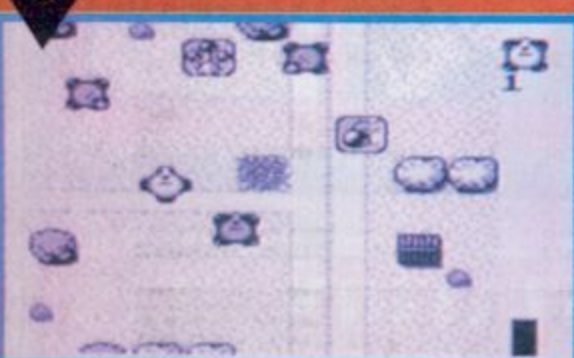
## REVIEW

UN SHOOT'EM  
UP AMUSANT...

## TRAX



Pluie de bonus au milieu d'une pluie d'obus! Il faut choisir vite et bien, pour se débarrasser des chars lourds et autres engins.



Dangereusement cerné!



## COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

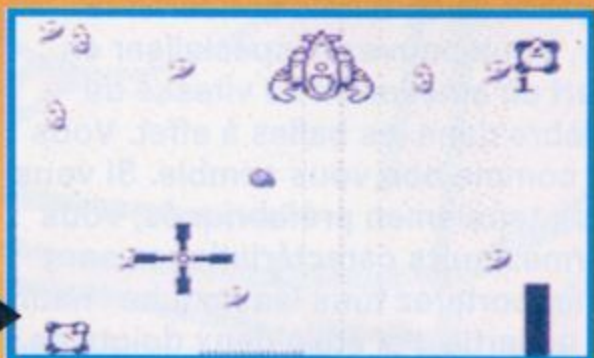
Cette cartouche est une véritable petite merveille! Surtout, elle offre l'incomparable avantage de proposer pratiquement deux jeux en un. D'une part, un excellent shoot'em up dont le char principal se

conduit sans aucun problème, avançant, reculant, tournant avec une très grande rapidité. La panoplie d'armes est constituée d'une gamme variée de balles et de bombes dont l'utilisation un peu réfléchie permet d'avancer en "relative sécurité" sur quatre niveaux. D'autre part, l'option multijeu est pleine d'originalité: la confrontation des quatre chars se fait sur des terrains dont la configuration est très variée. Le seul petit point faible de Trax est peut-être la musique et les bruitages qui n'ont rien d'exceptionnel. A ne manquer sous aucun prétexte!

## ... ET UNE COMPET' DE CHARS!

Avez-vous déjà vu quatre chars en train de s'entre-tuer dans un périmètre limité? Vous pouvez être l'un d'entre eux. Seul ou à plusieurs (deux avec la Game Link ou quatre avec l'adaptateur), vous vous mesurez à trois autres chars, sans aucune arme spéciale, jusqu'à ce qu'un seul reste en lice. A l'issue de chacune des douze batailles, le podium apparaît et donne le classement, chaque joueur marquant des points selon son rang: quatre pour le premier, deux pour le deuxième, un pour le troisième et zéro pour le quatrième. A vous d'utiliser les planques (végétation, bâtiments) pour vous protéger d'un adversaire pendant que vous en exécutez un autre!

Un hélico dangereux: ses pales sont mortelles!



Deuxième, mais peut mieux faire! Les étoiles indiquent le nombre total de chars détruits.

Un petit char fort sympathique dans un territoire hostile! Que ce soit dans la plaine, dans le désert, dans des gorges profondes ou encore en plein cœur de la base ennemie, vous êtes vraiment tout seul pour venir à bout des tonnes de chars et de missiles qui surgissent de partout. Terrain miné, véhicules d'attaque légers, les dangers sont multiples. Pas une minute pour souffler! Même si la vitesse de rotation de votre tourelle est élevée, essayez d'éviter un encerclement mortel.

## OBUS ET BOMBES A VOTRE DISPOSITION



OBUS PERÇANTS: un peu plus lents que les autres armes, ils ont l'avantage de détruire la plupart des obstacles se trouvant sur votre chemin.



TOURELLES DOUBLES: elles tirent à la fois en avant et en arrière, ce qui est utile contre les adversaires qui vous surprennent par derrière.



BOMBES: elles "nettoient" tout sur une large zone!



TOURELLES TRIDIRECTIONNELLES: comme leur nom l'indique, elles tirent dans trois directions et permettent de progresser plus rapidement.



©1991

HAL LABORATORY, INC.

LICENSED BY NINTENDO

HAL LABORATORY PRIX: C  
APPRECIATION

PRESENTATION 75%

Une séquence d'intro pleine d'humour.

GRAPHISME 75%

Ecrans clairs et terrains variés sans monotonie.

ANIMATION 78%

Scrolling extrêmement rapide.

BANDE-SON 62%

Musique et bruitages sans aucun génie.

JOUABILITE 92%

Très, très grande maniabilité de votre petit char.

DUREE DE VIE 95%

Sans fin grâce à l'option pour 1 à 4 joueurs.

INTERET 84%

Amusant en solitaire, passionnant à plusieurs!

1-4

JOUEURS



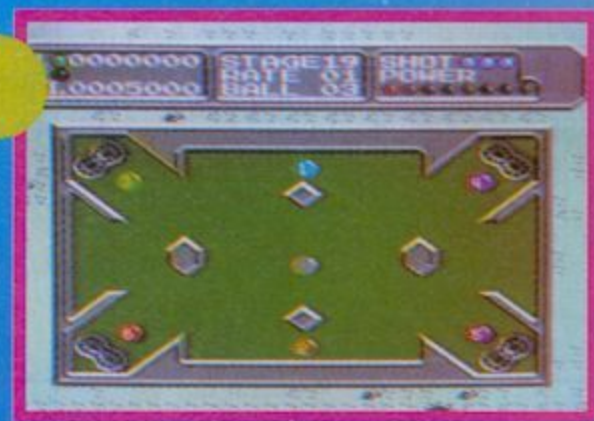
CARTOUCHE



## REVIEW



Un parfait exemple des multiples obstacles à vaincre sur une table à peu près normale!



Round 1: cela ressemble bien à du billard américain...

Lunar Pool est en apparence un jeu de billard américain. Vous avez bien une table, des boules et une queue électronique... Vous devez bien sûr empocher toutes les boules numérotées, en jouant sur la trajectoire et la vitesse de votre boule de choc... Mais, ce ne sont là que des apparences et, très vite, cette partie de billard se transforme en un véritable cauchemar. La table change de forme, au point de ne plus ressembler du tout à une table de billard. Parallélépipèdes, trapèzes, triangles et cercles alternent avec des flèches ou des Z du plus bel effet, pour ne citer que des formes identifiables... Et lorsque vous croyez avoir enfin retrouvé des conditions normales de jeu et une table digne de ce nom, c'est pour vous apercevoir que celle-ci est hérissée d'obstacles, que les trous ne sont plus à leur emplacement habituel. Alors autant vous résigner et vous concentrer pour essayer de battre la machine — elle est très très forte! — ou bien un(e) de vos ami(e)s — il ou elle est peut-être aussi très très fort(e)! Et si les 60 niveaux ne vous semblent pas suffisants pour tester votre adresse, vous pourrez encore vous compliquer la vie en réglant la vitesse de frottement de la boule de choc, ce qui change complètement la physionomie d'une partie.

# Lunar Pool

## COMMENTAIRE



Lunar Pool a pour thème le billard, mais cela aurait pu être aussi bien le mini-golf: certaines tables ont un tracé sinueux et complexe ou, inversement, sont d'une extrême simplicité qui rappelle ce que l'on ren-

**CALAMITY JANE**

contre dans les jeux de mini-golf. Ne prenez pas cette remarque pour un reproche, il s'agit au contraire de ce qui rend cette cartouche très amusante. Les options proposées sont suffisamment nombreuses pour varier les situations à l'infini. Les effets des boules, chocs contre les bandes ou ralentis sont bien rendus, et la vitesse de la boule de choc particulièrement sensible. L'accompagnement "musical" n'est vraiment pas digne de rentrer au Top 50!

Voilà qui devrait plaire à Zorro!



Autant résoudre la quadrature du cercle!



Un dernier tableau cauchemardesque!



SCORE 0000000 HI. 0005000  
**Lunar Pool**  
 PRESS START BUTTON  
 TM AND © 1985, 1987, 1991 FORT CANYON INC.  
 1987, 1991 COMPILE, INC.  
 GAME DESIGNED BY COMPILE, INC.  
 PRODUCED BY COSMO SOFTWARE INC.  
 PRESENTED BY FCI, INC.  
 LICENSED BY NINTENDO.

## FCI PRIX : XXX APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>71%</b>
Le strict minimum, c'est suffisant pour ce type de jeu.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>70%</b>
Des tables de billard aux formes assez délirantes.	
<b>ANIMATION</b>	<b>72%</b>
255 niveaux de "frottement" très réalistes.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>52%</b>
Un unique petit "thème musical" et de rares bruitages.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>78%</b>
Excellent contrôle de la boule de choc.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>78%</b>
60 manches et quelques options.	
<b>INTERET</b>	<b>72%</b>
Un bon petit jeu d'adresse pour les plus patients.	

1-2

JOUEURS

5

CARTOUCHE





**V**ous considérez votre Master System comme votre pote? Eh bien, les peuples du futur ont une vision différente des machines électroniques, et ce, à cause de la révolution des ordinateurs menée par Skynet, le foudroyant centre informatique de défense. Je vous rappelle l'histoire : une guerre totale a effacé la race humaine sauf un homme, John Connor, qui va renverser le cours de la bataille et sauver tout le monde. Skynet déclenche alors une offensive désespérée en projetant dans le passé un cyborg béton, Cyberdine série 101, pour empêcher la naissance de John en éliminant sa mère. Ayant appris l'information, les forces humaines restantes envoient à leur tour leur meilleur élément, Kyle Reese, pour stopper le Terminator, mais cela sera-t-il suffisant? Dans la version 8 bits de Virgin, vous incarnez Reese et luttez, en 5 rounds, pour sauver le futur. Kyle court, saute, et tire dans plusieurs environnements, tout en gardant un œil sur son opposant Cyborg et en tentant de sauver Sarah Connor de la mort.

Au dernier niveau, comme dans le film, le Terminator doit être écrasé sous une presse hydraulique. Le futur de la planète reste indécis parviendrez-vous à sauver Sarah Connor des griffes du Terminator?



## COMMENTAIRE

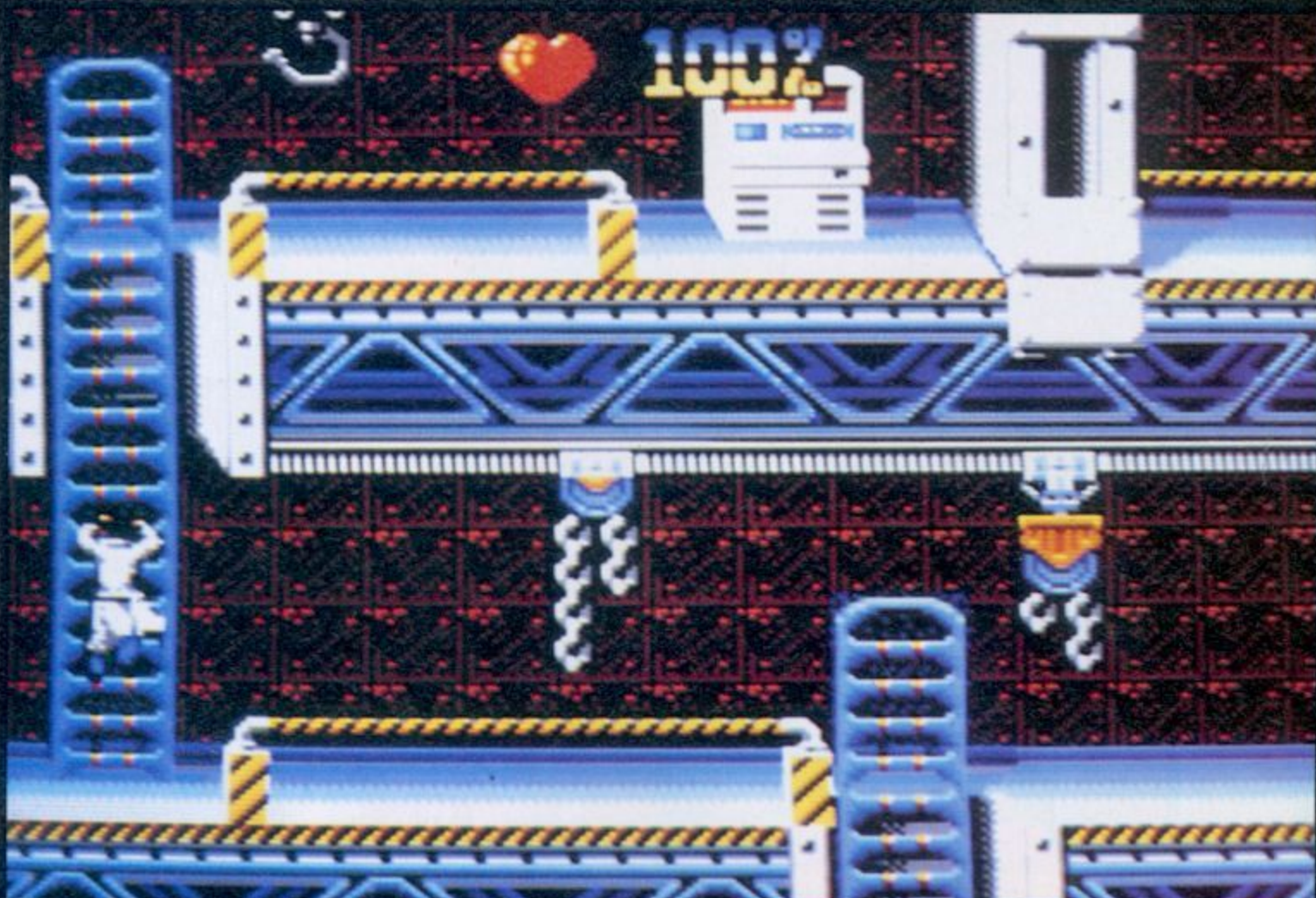


RAD

J'étais inquiet pour Terminator après la débâcle sur Megadrive. Imaginez ma surprise et mon enchantement de m'apercevoir que Terminator sur Master System est cent fois mieux que la version 16 bits. D'accord, les graphismes, tout en étant bons, n'égale pas ceux de la Megadrive mais ce qui compte réellement, c'est la progression de la difficulté dans les niveaux. J'ai mis autant de temps à finir Terminator sur Megadrive

qu'à terminer le premier niveau de la version Master System! Les niveaux ont été repensés et sont beaucoup plus longs. Les ennemis sont également plus intelligents et il y en a toujours assez pour maintenir la difficulté de progression. Le principe du jeu est l'un des plus étonnants jamais réalisés par un éditeur de logiciels. Avec ses 5 niveaux seulement, Terminator peut paraître un peu court, pourtant c'est largement le meilleur jeu sur Master System de ces derniers mois.

# TERMINATOR



## L'ACTION UZI

Kyle commence le jeu avec un nombre infini de grenades à main mais il est assez lent à utiliser cette puissance destructrice. Il y a également des problèmes de précision, notamment dans l'escalier où le combat se révèle particulièrement délicat. Heureusement pour Reese, son véritable fusil d'assaut est à la fin du niveau 1. C'est une arme super efficace qui détruit les Terminator d'un seul tir, malheureusement notre héros ne peut l'emporter avec lui dans le passé où il devra combattre avec un petit UZI 9 mm.



▲ L'entrée du bar Tech Noir.



▲ Kyle Reese court dans le paysage dévasté de 2029 à Los Angeles. Son travail est de pénétrer dans la base Skynet et de la déconnecter en y détruisant les Terminator.

1984. Kyle Reese se déplace sur les toits de L.A. Ici, l'objectif est d'atteindre une simple cabine téléphonique pour trouver l'adresse de Sarah Connor.



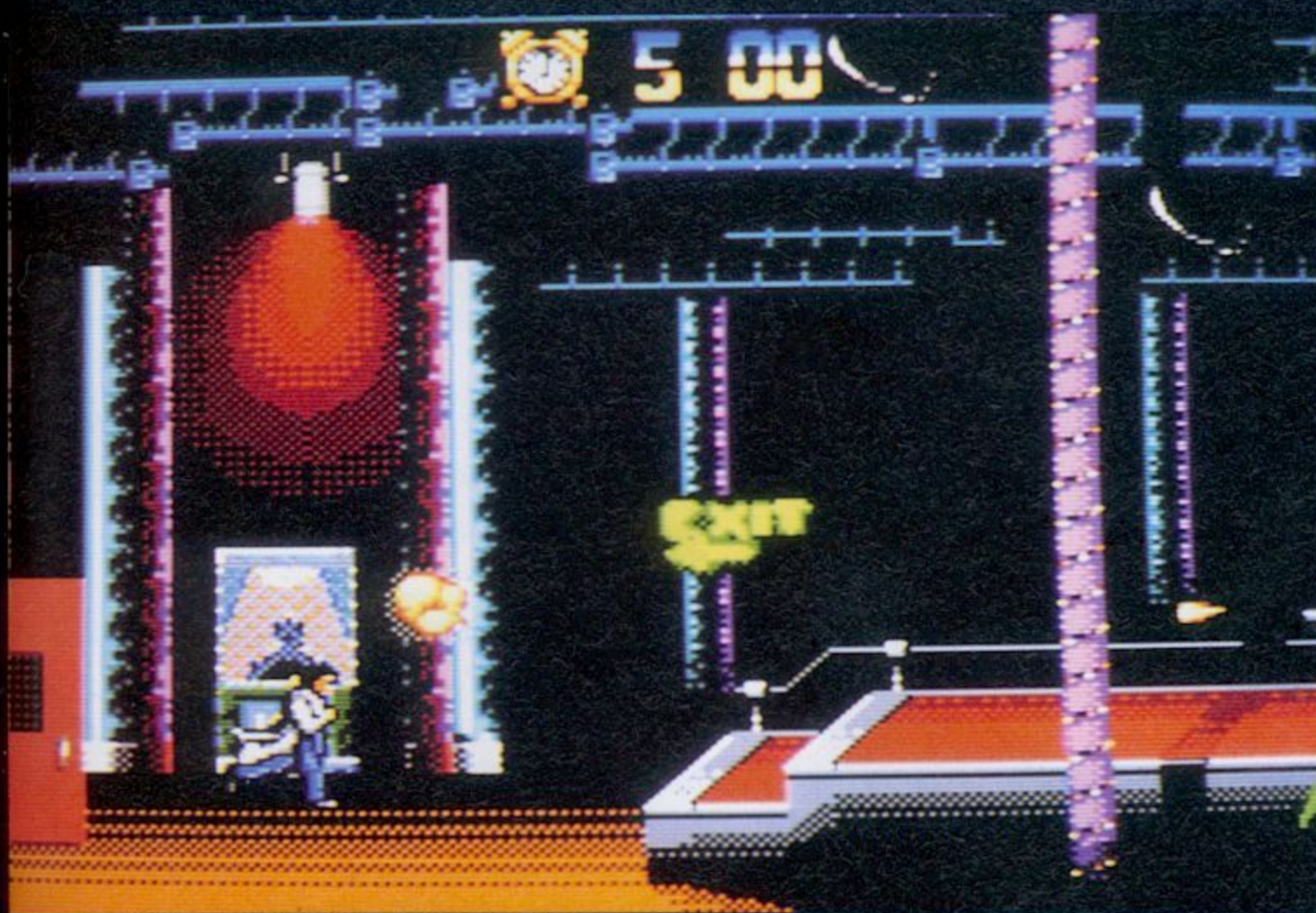
SEGA

REVIEW



牛詩集

# TERMINATOR



## PUZZLE PARANOIAQUE

Terminator est plein de cassette. Au niveau 2, par exemple, Kyle s'échappe par une série d'issues de secours et saute de toit en toit, en bon athlète qu'il est. C'est à vous de trouver comment il peut sortir de ces bâtiments sans l'aide des échelles et, plus important encore, sans qu'il se rompe le cou. Mais c'est facile, comparé à la technique à employer pour envoyer le Terminator sous la presse au niveau 5.



**RICH**

Comme Rad, j'avais trouvé la version Mega-drive de Terminator très facile à finir en moins d'une heure. La version Master System est supérieure et beaucoup plus longue. En fait, rien que le premier niveau prend un certain temps. La grande difficulté des niveaux ne vous rebutera pas car ce jeu peut se vanter d'une extrême jouabilité et vous maintiendra cloué devant votre console pendant des heures. Les graphismes sont vraiment excellents, avec des lutins colorés et de beaux décors, et exploitent totalement les possibilités de la machine. Même le son (point faible de la Master System) est bon, ambiance et effets spéciaux au programme. Les éditions Virgin ont produit une très bonne adaptation du film que les joueurs apprécieront.

## COMMENTAIRE



**EDITEUR : VIRGIN**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : JUILLET**

**DIFFICULTE : DIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : 1**

**OPTION CONTINUE : 0**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : RAPIDE**

**1**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 80%**

*Options et écrans intermédiaires à gogo.*

**GRAPHISME 81%**

*Bien animé avec des lutins très colorés et des décors de qualité.*

**BANDE-SON 70%**

*Sons un peu métalliques mais bien sympathiques.*

**JOUABILITE 86%**

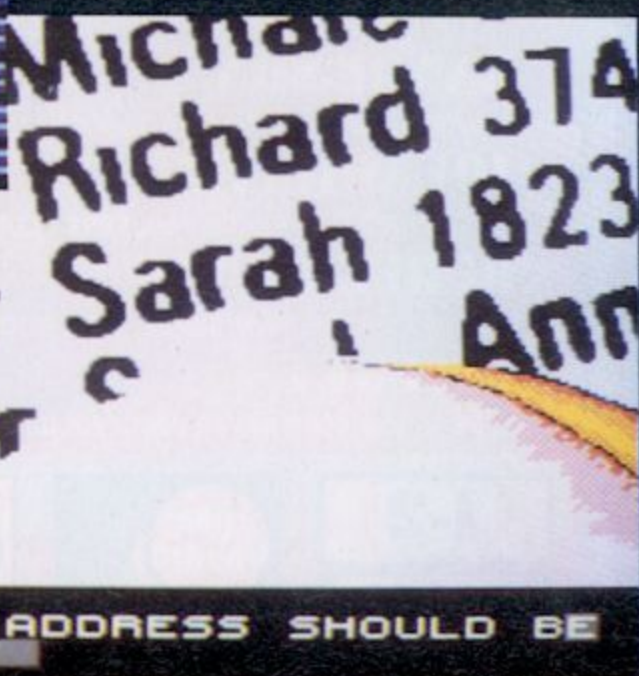
*Un jeu accrocheur véritablement emballant.*

**DUREE DE VIE 70%**

*Il résiste mais n'a que peu de niveaux. Cependant, vous y reviendrez même après l'avoir terminé.*

**INTERET 82%**

*Un must des shoot'em up/plates-formes, dont le seul défaut est le petit nombre de niveaux.*



HER ADDRESS SHOULD BE





## REVIEW

**Mr. Perfect :**  
116 kg, son coup  
de genou est  
redoutable. Il a  
l'arrogance d'un

jeune coq — **Million Dollar :** 118 kg, corrompre les arbitres avec son immense fortune est son passe-temps — **Super-coup :** coup de pied dans les tibias — **Macho King :** 110 kg, son agilité aérienne surclasse tous les autres. **Coup favori :** coup de coude bionique.



Le catch est l'un des sports favoris des consoles. Celui-ci est l'adaptation fidèle de WWF sur Super Nintendo. Après avoir sélectionné votre catcheur parmi 5 combattants hors pair, vous définissez les conditions du combat : de 1 à 3 chutes et une durée de 5 minutes, 10 minutes ou à l'infini.

Quelques échanges de politesse plus tard, histoire de déconcentrer l'adversaire, vous êtes sur le ring prêt à en découdre. Après chaque victoire, vous rencontrez un nouveau catcheur pour arriver au titre suprême de Superstars. On retrouve les différents coups qui ont fait le bonheur de WWF : manchette, coup de genou, marteau-pilon... On a mal pour eux ! Le combat est aussi intense hors du ring. Il existe un moyen très simple pour éjecter votre ennemi dans la foule : la touche Select. Mais prenez garde, car cette parade n'est possible qu'une seule fois par match. Les 4 poteaux du ring sont des alliés précieux pour celui qui sait s'en servir. En montant dessus, vous dominez la situation et pouvez vous jeter dans les bras de votre adversaire. Courez, sautez, plongez, aplatissez, les actions s'enchaînent avec fureur. La partie à 2 joueurs ne prend pas en compte le système de tournoi. Chacun choisit son catcheur et combat l'autre pour le meilleur et pour le pire.

# SUPERSTARS



Prêt pour l'atterrissage ? Plus dure sera la chute, si vous ratez votre cible.

Soyez le premier à frapper, sinon il sera trop tard ! Votre adversaire n'attendra pas longtemps pour se jeter sur vous.



## TIP !

Ne laissez aucun répit à votre adversaire. Enchaînez les coups le plus vite possible. 3 MANCHETTES SUIVIES D'UN SUPER-COUP EST LE MINIMUM. PAR LA SUITE, VARIEZ LES ATTAQUES. COUREZ VERS LE POTEAU LE PLUS PROCHE ET JETEZ VOS 110 kg AU VISAGE DE VOTRE ADVERSAIRE. Enfin si cela ne suffit pas, vous pouvez utiliser la MANŒUVRE D'ÉJECTION. Elle PEUT ÊTRE FATALE SI VOUS VOUS EN SERVEZ AU BON MOMENT.



Vous avez dix secondes pour remonter sur le ring avant la disqualification.

## COMMENTAIRE



AXEL

Le catch sur consoles peut être un super-jeu lorsqu'il est bien fait, riche en options, plein de variété. Ce n'est malheureusement pas le cas de WWF Superstars. Tous les matchs se ressemblent, et la lassitude gagne petit à petit le ring. Cinq catcheurs en tout et pour tout, c'est bien peu. L'utilisation des touches pour combattre n'est pas évidente. Il faut, par exemple, appuyer quatre fois sur la même

touche, très vite, pour décocher le coup qui tue. L'adversaire, très collant, ne vous laisse pas beaucoup d'espace pour vous exprimer. A chaque choc un peu violent, l'écran se met à trembler. L'effet produit n'apporte rien à l'action. Dans l'ensemble, ce jeu ne vaut pas la peine que l'on s'attarde dessus.



## LJN PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>43%</b>
Les options sont assez pauvres.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>72%</b>
Sprites d'une taille suffisante et visages expressifs.	
<b>ANIMATION</b>	<b>76%</b>
Les mouvements des catcheurs sont réalistes.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>79%</b>
Une musique différente pour chaque catcheur.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>51%</b>
Les matchs s'enchaînent sans grande variété.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>34%</b>
Quatre adversaires, c'est trop peu.	
<b>INTERET</b>	<b>42%</b>
Limité à ceux qui ne décollent pas des rings.	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



## REVIEW



Dans Hydra, vous pilotez une sorte de hors-bord expérimental hyper-sophistiqué. Il a le pouvoir de fuser à la surface de l'eau et de prendre son envol pendant quelques secondes. De fabuleux trésors attirent la convoitise d'un grand nombre de contrebandiers et de pirates. Avec ce jet des mers, vous avez la charge de livrer une série de trésors et d'armes ultra-secrètes dans les différentes parties du monde. Bien entendu, le parcours est semé d'embûches. Vous devez slalomer entre les bateaux ennemis ou les détruire. La puissance de vos canons augmente, si vous parvenez à ramasser assez de cristaux qui paieront un armement plus sophistiqué, comme le canon Uzi double coup de feu ou le Nuke. Venant des airs, des montgolfières ou des hélicoptères tentent de vous abattre. Des bandes de terre indestructibles rendent la partie encore plus difficile. Au cas où vous percuteriez un des obstacles, votre chargement se retrouvera dans l'eau. Mais Shawdon, un vaisseau noir, s'empare de lui et le transporte devant vous comme pour vous narguer. Pour le récupérer, vous devez tirer sur ce bateau. A la fin du niveau, vous atteignez un quai où votre marchandise sera déchargée. Comme récompense, vous avez le droit à une étape Bonus. Il faut ramasser le plus d'anneaux de feu pour obtenir de l'argent supplémentaire qui vous permettra de renforcer votre équipement : turbo, carburant, bouclier, 6 coups... Après avoir livré la marchandise, vous pouvez vous attaquer aux deux autres courses dont les niveaux de difficulté sont deux fois plus élevés.

## HYDRA



Le départ va être donné. Tout semble calme pour l'instant. Dès que vous aurez poussé les gaz à fond, vous regretterez sûrement d'avoir accepté cette mission. Vos réflexes de pilote émérite sont mis à rude épreuve. Ramassez les cristaux et évitez les bateaux ennemis qui arrivent en sens inverse.

## COMMENTAIRE



AXEL

Hydra manque cruellement de variété. Même si les ennemis changent d'un niveau à l'autre, l'action est toujours la même et rend le jeu très répétitif. Graphiquement, ce n'est pas Bysance. Les

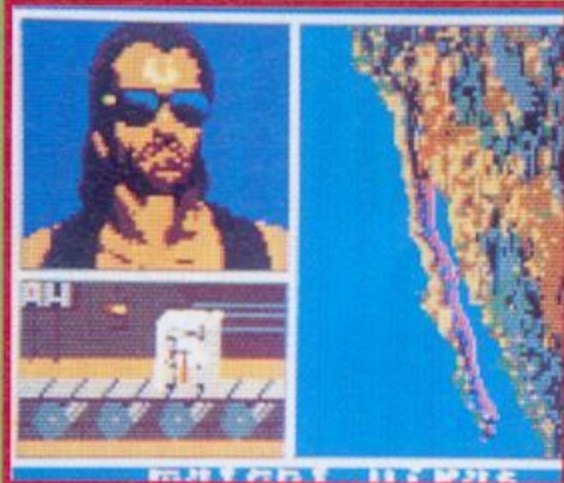
cristaux qui flottent à la surface de l'eau sont difficilement reconnaissables. Dans le doute, on doit tirer sur tout ce qui bouge. Le pilotage de l'engin est très contestable. Pour le faire avancer, il faut appuyer vers le bas sur la manette de direction, ce qui n'est pas très logique. Les commandes de direction manquent de souplesse. Les cas de fin de jeu sont trop fréquents dès le deuxième niveau. Bien souvent, le carburant s'épuise avant d'atteindre la fin du segment. Hydra est un shoot-them-up très moyen qui convient uniquement aux mordus du genre s'ils ne sont pas trop exigeants.



Le vaisseau noir, à gauche de l'écran apparaît lorsque vous avez perdu votre précieux chargement. Il faut lui tirer dessus pour récupérer

la marchandise. Si vous ratez votre coup, il vous offre une seconde chance.

Cette carte indique le niveau de difficulté du jeu. Vous êtes en mode facile. Le visage est celui du personnage que vous incarnez. C'est la phase de chargement. Votre première livraison est un "mutant virus".



Votre première livraison est un "mutant virus".



## TENGEN PRIX : C APPRECIATION

**PRESENTATION** 50%

Seule option : 3 niveaux de difficulté.

**GRAPHISME** 51%

Beaucoup de couleurs pour des graphismes confus.

**ANIMATION** 64%

Effets de perspectives réussies, mais animation lente.

**BANDE-SON** 50%

Musique angoissante et bruitages peu originaux.

**JOUABILITE** 46%

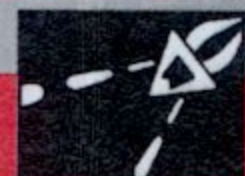
On s'ennuie ferme, passé les premiers niveaux.

**DUREE DE VIE** 43%

Vous parviendrez vite à la fin en niveau facile.

**INTERET** 40%

Un shoot-them-up qui ne restera pas dans les annales.







## REVIEW

Pauvre petit Chuck ! Sa douce a soudainement été kidnappée par le méchant Gary Gritter ! Lors de sa quête pour sauver Ophélia, la femme de sa vie, Chuck a dû suivre Gritter à travers des âges les plus reculés de la Terre pour pouvoir l'affronter.

Ce qui est super dans ce jeu, après le scrolling délire des plates-formes, c'est quand Chuck prend son air rusé alors qu'il cogne avec sa grosse massue ou quand il lance des rochers sur les horribles créatures de l'âge de pierre. Etes-vous prêt à sauver la femme de Chuck Rock des griffes du mal ?



▲ Garry se pavane tout en admirant cette scène de la Terre préhistorique.



◀ Chuck se cache derrière une espèce de plante.

# CHUCK ROCK



## COMMENTAIRE

Visiblement, les excellents graphismes ont été quelque peu altérés lors de l'adaptation de la Megadrive à la Master System, mais le reste du jeu a tout de la version 16 bits, humour compris. Cela donne l'un des meilleurs jeux de plates-formes disponibles sur la Master System. Il y a un réel sens du gag dans le déroulement du jeu, et le plaisir de l'action est renforcé par la présence des puzzles logiques à résoudre. Tout

cela fait que vous auriez bien tort de laisser passer ce jeu sur Master System

## DES DINOSAURES AMICAUX

Tous les dinosaures du jeu ne sont pas des mangeurs de Chuck : certains l'aident à localiser l'amour de sa vie. Par exemple, dans bien des étapes, Chuck ne peut progresser qu'en s'assurant le concours d'un ptérodactyle volant qui le fait filer comme une flèche vers de nouveaux pâturages...



JULIAN



## COMMENTAIRE

D'accord, les graphismes ne sont pas aussi bons que sur Megadrive, cependant ce Chuck Rock-ci est aussi valable que la version 16 bits en ce qui concerne l'action et les puzzles à

**RICH**

résoudre. Le jeu est aussi prenant ; les deux premiers niveaux sont assez simples à passer, mais après vous devrez passer des heures pour vous rapprocher de l'antre de Garry Gritter. Ce programme m'a fait passer des moments très drôles ; je n'avais pas connu cela sur Master System depuis des années. A consommer sans modération.



▲ Chuck résout un problème.



▲ Une bonne bouffe pour Chuck.



## ARME MORTELLE

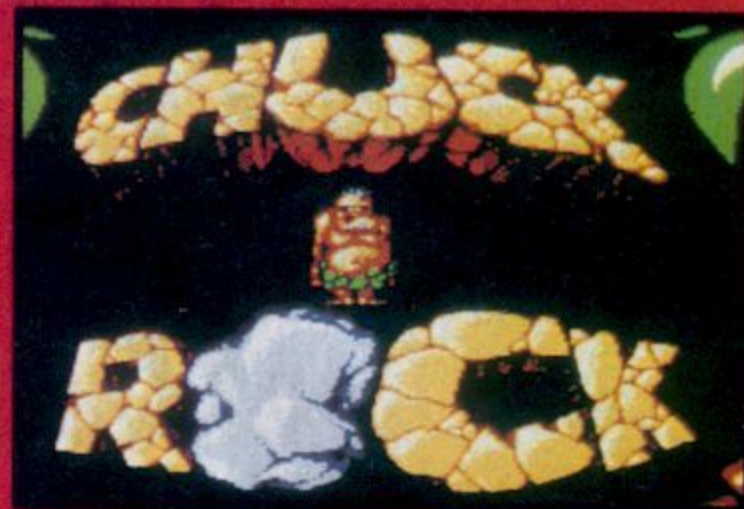
Chuck Rock a quelque chose de commun avec Big Daddy dans le sens qu'il aime repousser ses adversaires en leur balançant des coups avec son gros bidon. Ses abdominaux Kronenbourg sont efficaces contre presque tous les monstres du jeu ; dans le cas de combat à distance, Chuck peut s'aider de rochers.

SEGA

REVIEW



牛詩集



**EDITEUR : VIRGIN**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : JUILLET**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : 5**

**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : EXCELLENT**



**PRESENTATION 68%**

*Bel écran d'intro mais c'est tout.*

**GRAPHISME 80%**

*Des graphismes très fins pour le décor et des lutins très sympas.*

**BANDE-SON 85%**

*Des mélodies épatantes et quelques effets spéciaux agrémentent le jeu.*

**JOUABILITE 85%**

*Le jeu est vraiment très prenant dès le début, avec beaucoup d'action...*

**DUREE DE VIE 90%**

*... et des puzzles qui ne devraient pas vous lasser avant un bon moment.*

**INTERET 90%**

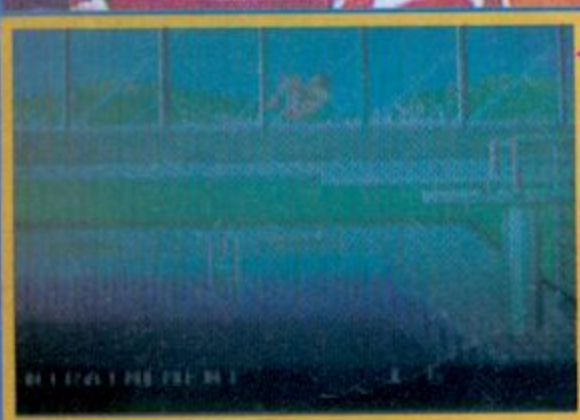
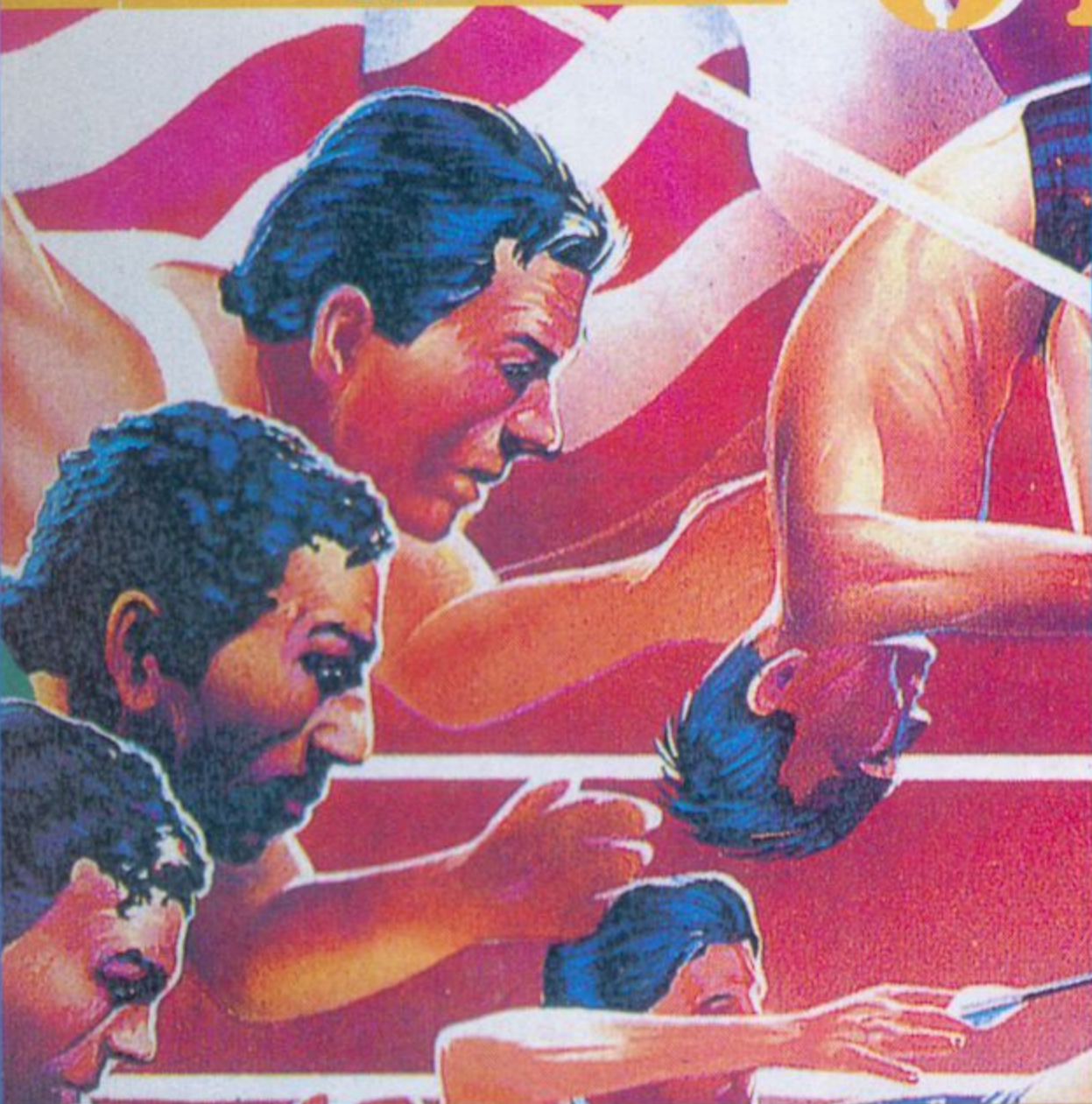
*Chuck Rock est un jeu de plates-formes style dessin animé. Il devrait vous plaire.*





# OLYMPIC GOLD

Fanas du vénérable Decathlon (le Cro-Magnon du jeu vidéo !) réjouissez-vous... Olympic Gold va vous faire retrouver les mêmes bonnes vieilles sensations (notamment les crampes aux doigts !) avec, au menu, sept épreuves plus ou moins difficiles, mais toutes aussi réussies. Chacune fait appel à des qualités différentes : la précision pour le tir à l'arc, un timing rigoureux pour le lancer de marteau, ou le saut à la perche, de bons réflexes pour le 110 mètres haies, le sens de l'esthétique pour le plongeon, un poil de stratégie pour le 200 mètres nage libre (n'essoufflez pas votre nageur !), et une endurance bestiale pour le 100 mètres ! Bref, il y en a pour tous les goûts, et c'est ce qui permet à des joueurs aux talents divers de s'affronter à armes égales (malgré mes années d'expérience en jeux vidéo, ma copine Marge m'a battu au plongeon !). Testé sur Megadrive et Master System dans notre dernier numéro, ce jeu n'a rien perdu de sa superbe et propose toujours un large choix d'options (choix de la langue, trois niveaux de difficulté, mode entraînement et apprentissage, jeux olympiques complets ou sur quelques épreuves, etc.). De plus, la présentation est remarquablement soignée : vous assisterez aux cérémonies d'ouverture et de clôture des Jeux (arrivée de la flamme et feu d'artifice) et après chaque épreuve, les gagnants pourront admirer leurs médailles (or, argent), en écoutant l'hymne de leur pays, la larme à l'œil...



Ce superbe plongeon ne vous rapportera pas grand-chose si vous le terminez en vous écrasant lamentablement dans l'eau. Le jeu propose une dizaine de

figures, mais l'entrée dans l'eau est tout aussi importante aux yeux des juges !



La cérémonie d'ouverture : l'athlète vient de déposer la flamme, des colombes ne vont pas tarder à s'envoler !



Pour le 100 mètres, n'hésitez surtout pas à jouer "comme un bourrin" !



Le plus difficile n'est pas d'arriver au-dessus de la barre, mais de la franchir sans la faire tomber !

## COMMENTAIRE



HOMER

Même si les adversaires contrôlés par l'ordinateur se défendent avec vigueur, rien ne vaut une partie opposant des joueurs humains ! C'est la rigolade assurée, d'autant que chacun pourra se spécialiser, selon ses talents (jeu en finesse, ou façon "brute épaisse"), dans l'une ou l'autre des disciplines. Cette version est identique à celle de la Master System et dispose d'une animation remarquable (chapeau

pour les mouvements des nageurs !), mais l'écran de la Game Gear, plus petit, est évidemment moins pratique pour jouer à plusieurs. Dommage que les programmeurs n'aient pas pensé à pallier ce défaut en utilisant le câble qui permet de relier deux Game Gear... Les joueurs auraient pu s'affronter simultanément sur le même terrain !



## US GOLD PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>85%</b>
Séquence d'ouverture et jeu en 8 langues.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>86%</b>
Simple et précis.	
<b>ANIMATION</b>	<b>90%</b>
Les athlètes semblent vivants !	
<b>BANDE-SON</b>	<b>84%</b>
Musique variée et ambiances sonores sympas.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>78%</b>
Certaines épreuves sont difficiles à manier.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>85%</b>
Moyenne pour un joueur seul, mais infinie à plusieurs !	
<b>INTERET</b>	<b>86%</b>
Un excellent cocktail sportif à déguster entre amis !	

1-4

JOUEURS



CARTOUCHE



## KLAX

## REVIEW



On ne présente plus le désormais classique Klax où vous incarnez un manutentionnaire hors pair ! Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à ranger des caisses en les classant par couleur. Rassurez-vous, ce n'est pas fatigant car un gigantesque tapis roulant vous les apporte automatiquement ; il suffit de les trier en les faisant tomber dans un bac situé au-dessous du tapis. Facile, me direz-vous. Erreur ! Car, comme à l'usine, les cadences deviennent vite infernales et mieux vous savez ranger, plus vite arrivent les caisses et plus compliqué est le rangement à suivre. Il y a dix familles de caisses repérées par des couleurs différentes et quand trois de la même couleur sont alignées verticalement, horizontalement ou en diagonale, elles disparaissent et la console vous verse une prime en points, en fonction de la qualité de l'arrangement : plus ce dernier est élaboré, plus il rapporte. Attention, vous n'êtes pas tout à fait libre dans vos arrangements, chaque vague a ses "figures imposées" : on vous met au défi de faire 5 klax horizontaux, d'obtenir 10 000 points, de réaliser 6 diagonales, etc. A la fin de chaque vague, à la prime qui vous est versée sont soustraits 200 points par caisse non éliminée, y compris celles restant sur la palette. Si, durant le rangement, plus de 3 caisses vous échappent, vous êtes renvoyé. Heureusement, vous aurez la possibilité de retenter votre chance autant de fois que vous le souhaitez sans avoir à recommencer à la vague 1, s'il vous plaît...



15 klax à faire en plein cosmos !



Une bonne ouverture au centre peut rapporter gros...



## COMMENTAIRE



FRANÇOIS

Klax fait la joie de ceux qui adorent se torturer les méninges, et l'on ne se lasse pas d'empiler les petites caisses colorées, mais cette adaptation sur Master System est vraiment décevante. Où sont passés les applaudissements à la fin des vagues, que sont devenus les "ohhh" de déception quand le jeu est terminé ? Bien sûr, la digitalisation vocale est difficile, voire impossible, à réaliser sur cette console, mais est-ce une raison pour y substituer de malheureux bips digne d'une calculatrice ? Les décors sont également légers, et même parfois flous. Si le principe et l'esprit du jeu sont respectés, il n'est pas toujours facile de reconnaître les briques claires des foncées, ce qui provoque dans le feu de l'action des erreurs parfois "tragiques". Les vagues dans lesquelles il faut faire des points et des diagonales sont les plus difficiles, faites bien attention à empiler vos briques du centre vers les côtés.



LOÏC

salles d'arcade. Les armes peu variées et la difficulté en ternissent l'intérêt. Pourtant, on se surprend à jouer plusieurs fois de suite ; peut-être est-ce lié au nombre élevé des niveaux ? La bande-son, exécrable, propose des thèmes passe-partout et seulement une demi-douzaine de bruitages. La réalisation est cependant assez proche de la version originale, et on prend plaisir à retrouver les célèbres monstres de fin de niveau.

TENGEN PRIX : C  
APPRECIATIONPRESENTATION 72%  
Rien d'original, mais les options sont sympathiques.GRAPHISME 60%  
De qualité moyenne.JOUABILITE 80%  
La profondeur du tapis roulant est bien rendue.BAND-SON 35%  
La bande-son ? C'est plutôt une bande-bip.DURETE 85%  
Le placement de la palette est fluide et rapide.TAUX DE VIE 60%  
Le jeu est trop dur pour des joueurs avertis.RETOUR 68%  
Le jeu convient à tous les enfants de 7 à 77 ans.

CARTOUCHE

Sagaia ex  
avec un j





## REVIEW



Il y a très longtemps, des hommes et des femmes vivaient paisiblement sur une petite planète proche de la Terre; mais ils furent attaqués par surprise et tous périrent... Tous ? Non, deux jeunes pilotes, Tiat Young et Proco Junior, réussirent à prendre l'espace à temps, échappant de justesse au carnage. Ils se croient condamnés à errer, seuls dans le cosmos, quand, soudain, la ligne 9031 de leur radio capte un SOS en provenance de Jupiter. "Il faut y aller", s'écrient-ils en chœur. Mais il leur faudra traverser tout le système solaire truffé des ennemis d'hier.

Sagaia est un shoot-them-up assez semblable à Heavy Unit sur NEC ou Thunder Force III sur Mega-drive. Il s'agit de piloter un vaisseau, faiblement armé au début si le pilote est Tiat Young, ou très faiblement armé si c'est Proco Jr. L'itinéraire pour aller du soleil à Jupiter permet plusieurs possibilités qu'il faut explorer pour pouvoir voyager le plus loin possible. Durant le parcours, quelques éléments assurent au Silverhawk une relative pérennité : les gardiens de zones qui font tout exploser quand on leur tire dessus et les écus donnés par des petites navettes tripodes. Ces écus peuvent avoir quatre couleurs différentes : le bleu donne un bouclier protecteur, le rouge renforce le tir frontal et le jaune les lasers latéraux, le vert décuple le nombre de bombes que vos soutes larguent. Suivant les options sélectionnées, jusqu'à 5 "continue" permettent d'atteindre assez facilement Vénus, après, ça se corse ! Enfin, chaque étape est sanctionnée par un gros monstre qu'il faut abattre sans pitié. Attention, sur Jupiter, le monstre final change suivant qu'il affronte Tiat ou Proco.

## COMMENTAIRE



FRANÇOIS

Le shoot-them-up n'est pas ma catégorie de jeu préférée mais je dois reconnaître que Sagaia m'a bien accroché. L'Aigle d'argent se manipule très bien et ses capacités destructrices permettent de se tirer presque tou-

jours des mauvais pas, à condition de bien connaître l'emplacement des gardiens de zones et de bien exploiter le laser latéral. Les sons sont clairs et harmonieux, les bruitages correspondent bien à la situation et en poussant les watts de ma chaîne hi-fi, je me suis fait des petites frayeurs ! Bien que l'on puisse déplorer l'éternel clignotement des monstres quand il y a trop de monde à l'écran, les graphismes restent précis et sont colorés avec goût; de plus, les bêtes de fin de niveau sont sur fond noir, palliant ainsi le problème de clignotement. Sans être un must de sa catégorie, Sagaia est bien fait et plaisant à jouer.

## SAGAIA

golade assurée. chacun pourra mettre ses talents à l'épreuve. La version de la Masque d'une année (chapeau), mais est évidente. Plusieurs. nient pas le câble qui les joueurs ont sur le

Pour le 100 mètres, n'hésitez surtout pas à jouer "comme un bourrin" !



Le plus difficile n'est pas d'arriver au-dessus de la barre, mais de la franchir sans la faire tomber !

Méfiance, les monstres de fin de niveau attaquent des deux côtés.

## TIP !

DANS LES SITUATIONS CRITIQUES, collez le Silverhawk le plus haut possible, il sera mieux protégé par le tir avant ET SURTOUT PAR LES BOMBES QUI EMPÊCHENT QUICONQUE DE S'APPROCHER ET PROTÈGENT AINSI VOTRE FLANC INFÉRIEUR.





# REVIEW



**EDITEUR : TAITO**

**PRIX : C**

**DISPONIBILITE : OUI**

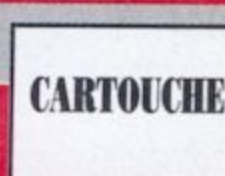
**DIFFICULTE : MOYENDIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : —**

**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : TRES BON**



Pour renforcer votre armement, tirez la série complète des vaisseaux tripodes et récupérez l'écu.



Au menu, du poisson!



Choisissez la bonne route.

## COMMENTAIRE



**LOIC**

Taito aurait pu s'appliquer un peu plus sur la réalisation de ce jeu qui fut un des musts des salles d'arcade. Les armes peu variées et la difficulté en ternissent l'intérêt. Pourtant, on se surprend à jouer

plusieurs fois de suite ; peut-être est-ce lié au nombre élevé des niveaux ? La bande-son, exécrable, propose des thèmes passe-partout et seulement une demi-douzaine de bruitages. La réalisation est cependant assez proche de la version originale, et on prend plaisir à retrouver les célèbres monstres de fin de niveau.



Le gardien de zones nettoie l'espace quand on lui tire dessus.

**PRESENTATION 85%**

Harmonieuse avec écran d'options donnant une bonne latitude de paramétrage.

**GRAPHISME 90%**

Des décors raffinés avec des monstres "de bon goût". Vraiment excellent.

**ANIMATION 65%**

Tout le monde connaît le problème de clignotement des lutins sur Master System, alors, pourquoi ne pas l'éviter ?

**BANDE-SON 90%**

Jouez avec un casque sur les oreilles, c'est super ! Mais évitez le café...

**JOUABILITE 85%**

C'est bien fait. Toutefois, attention aux retournements imprévisibles du vaisseau.

**DUREE DE VIE 80%**

Rien ne donne plus envie de persévérer que la carte du système solaire, surtout avec la musique qui l'accompagne.

**INTERET 82%**

Sagaia exploite parfaitement la console avec un je-ne-sais-quoi de très attachant, j'en ai encore le pousse-pousse...





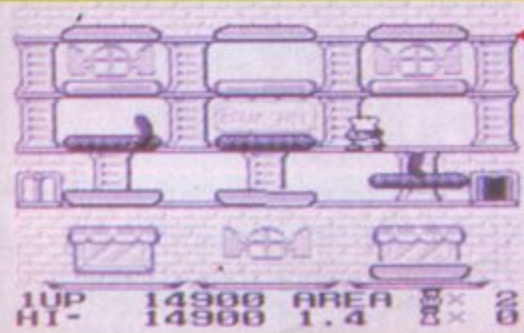
## REVIEW

Peter Pepper est un pauvre cuisinier. Pourtant, ce devrait être le plus heureux des hommes car il travaille dans une usine d'hamburgers ! C'est lui qui les confectionne avec amour. Mais voilà que survient la révolte des autres aliments. Hot dogs, cornichons, œufs, etc., jaloux de l'intérêt de Peter Pepper pour les hamburgers, empêchent le pauvre homme d'exercer son art, et c'est une course poursuite entre les révoltés de la cuisine et l'"homme-sandwich" ! Pour chaque tableau, le cuisinier doit préparer trois hamburgers dont le nombre d'éléments est variable. Il s'agit de superposer les tranches de pain et de les faire tomber en marchant dessus de façon à former un hamburger complet en bas de l'écran. Pour freiner la course des aliments ennemis, le cuisinier peut les détruire en les incitant à le suivre sur un morceau de burger prêt à tomber. Peter a aussi le moyen de les immobiliser en les aspergeant de poivre. Des poivriers supplémentaires apparaissent à l'écran, il faut se presser pour les ramasser. Des bonus aident le cuisinier dans son dur labeur. Mais comme les poivriers, ils apparaissent de manière aléatoire et à n'importe quel endroit de l'écran. La partie est composée de 7 niveaux, eux-mêmes divisés en 4 parties. Après chaque niveau, on vous fait cadeau d'un password. Il est possible de jouer à 2 joueurs (2 Game Boy, 2 jeux et un câble Game Link) ; le vainqueur est celui qui confectionne le plus grand nombre de burgers. Bon appétit !



Course poursuite à l'intérieur de la fabrique de burgers. Les échelles sont votre planche de salut. Passez de l'une à l'autre pour semer vos poursuivants.

## BURGERTIME



Une saucisse entre deux tranches de pain fait un excellent hot dog !

## TIP !

POUR CHAQUE TABLEAU, ARRANGEZ-VOUS POUR ATTEINDRE LE HAUT DE L'ÉCRAN AVANT LES ENNEMIS. DE LÀ, VOUS POURREZ FAIRE TOMBER LES TRANCHES DE BURGER. SERVEZ-VOUS LE MOINS POSSIBLE DU POIVRE, SURTOUT AU DÉBUT.

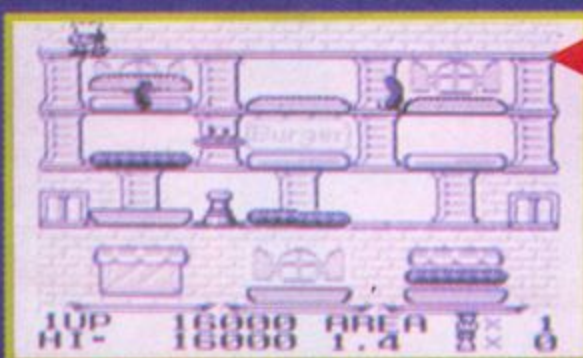
## COMMENTAIRE



AXEL

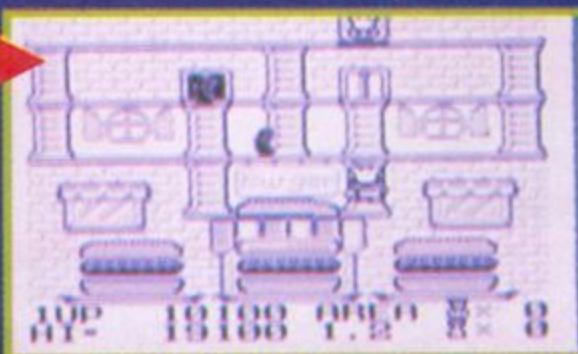
Burger Time est un jeu de plates-formes/échelles fort sympathique. L'action ne manque pas de punch. Si vous épuisez toutes vos doses de poivre dès les premiers niveaux, vous aurez bien du mal à terminer le

jeu. Monter, descendre, faire deux pas à gauche et brusquement changer de direction..., il faut sans cesse bouger pour attirer les ennemis dans les pièges. Une bonne gestion du temps et de l'espace est indispensable. Techniquement, Burger Time est de bonne qualité. Même si les graphismes ne changent pas beaucoup, la clarté des sprites rend le jeu lisible. La bande sonore accompagne gaiement le joueur dans l'action.

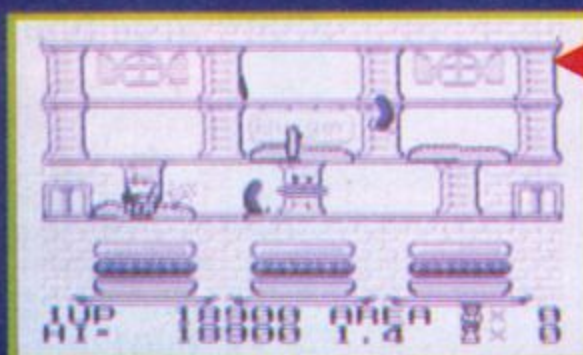


La saucisse est prise au piège, la voie est libre. Tout en bas, un poivrier vous attend. Faites vite !

Si vous aimez le risque, tentez de ramasser le bonus de vie qui vient d'apparaître en haut.



L'affaire se complique. Il n'y a qu'une échelle pour atteindre le niveau supérieur. Reste le poivre !



## DATA EAST PRIX : C APPRECIATION

**PRESENTATION** 64%

Un password indispensable pour cette aventure.

**GRAPHISME** 59%

Le décor varie peu. Les sprites sont bien réalisés.

**ANIMATION** 52%

C'est une animation de plates-formes.

**BANDE-SON** 77%

La musique fraîche et sautillante met de l'ambiance.

**JOUABILITE** 79%

Les commandes sont très simples à utiliser.

**DUREE DE VIE** 60%

7 x 4 niveaux = vous n'y passerez pas des mois !

**INTERET** 71%

Même en manquant d'originalité, ce jeu est prenant.

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



## REVIEW



Trois des cristaux qui sauvegardaient l'équilibre du royaume d'Ariel ont été dérobés par le maître du monde souterrain. La princesse Iris, qui garde le quatrième, se lance à la poursuite de Grym le voleur. Chaque tour de jeu comporte une phase de mouvement et une phase de combat et/ou de magie. Le curseur permet de visualiser l'ensemble de la carte ou de sélectionner et de déplacer un personnage. Chaque ennemi vaincu au combat procure des points d'expérience et rapporte de l'argent. Au tout début, l'identité des forces ennemies est secrète, mais peut être dévoilée par l'utilisation des pouvoirs magiques. Lorsque la forteresse ennemie est investie, vous découvrez des boutiques, dans lesquelles vous pouvez obtenir des informations, éventuellement acheter des armes, des pouvoirs magiques, soudoyer des mercenaires avec l'argent gagné lors des combats, ou encore découvrir l'avenir auprès d'une diseuse de bonne aventure... Pour chaque personnage, un écran d'état permet de vérifier les forces ou les pouvoirs dont il dispose. Il faut arriver à combiner les pouvoirs des magiciens et des guerriers pour qu'ils puissent s'entraider : la victoire est celle d'une équipe.

### TIP !

LES SERVICES DE RENSEIGNEMENTS DE VOTRE ADVERSAIRE SONT D'UNE EFFICACITÉ PARFOIS LIMITÉE : VOUS POUVEZ ARRIVER À ATTIRER SES ÉQUIPES DANS UNE PARTIE DU TERRITOIRE ET OUVRIR AINSI À L'UN DE VOS COMBATTANTS UNE VOIE ROYALE JUSQU'À LA FORTERESSE.

# Crystal Warriors

Lors des déplacements, le personnage sélectionné apparaît dans l'écran. Impossible de se tromper dans ses choix.

### TIP !

POUR ÉCONOMISER VOS FORCES, FAITES COMBATTRE À VOTRE PLACE LES MONSTRES QUE VOUS AVEZ VAINCUS ET ASSERVIS LORS DES COMBATS PRÉCÉDENTS.

## COMMENTAIRE

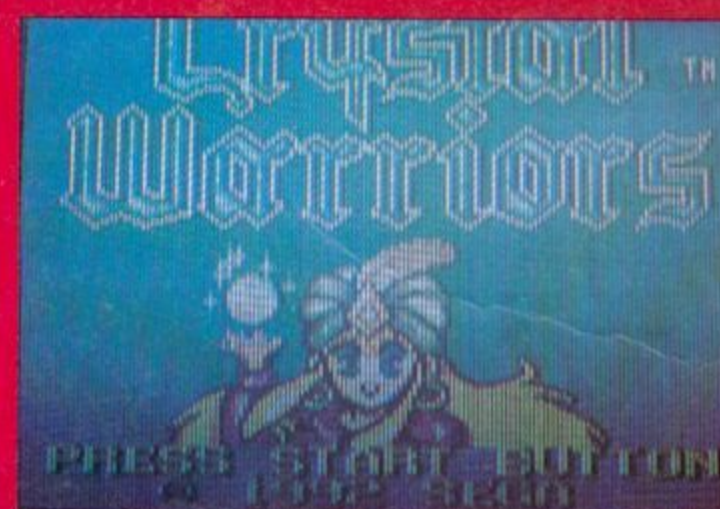
Même s'il y a des combats à régler à la fin de chaque tour, Crystal Warriors n'a rien d'un jeu de baston — amateurs du combat pur et dur, vous risquez d'être déçus — et est un véritable War Game — amateurs de stratégie, vous serez ravis ! Les différents terrains à investir sont assez variés pour que les décors, un peu répétitifs, ne soient jamais lassants. Mon reproche principal concerne les mouvements des adversaires : ils sont un peu trop rapides et on

CALAMITY JANE

n'arrive pas toujours à identifier l'ordre des combats engagés par la machine, d'où quelques mauvaises gestions des armes, alors que les écrans d'état des personnages sont très clairs... Les possibilités de sauvegarde sont bien utiles pour avancer dans cette aventure passionnante.



Investissez la forteresse ennemie et procédez à quelques achats. Un détour par l'auberge est indispensable si vous souhaitez sauvegarder la partie.



## SEGA PRIX : C APPRECIATION

**PRESENTATION** 72%

*Du texte qui marque les étapes de vos aventures.*

**GRAPHISME** 70%

*Les personnages sont bien individualisés.*

**ANIMATION** 45%

*Inexistante, même dans les duels !*

**BANDE-SON** 71%

*Musique agréable agrémentée de bruitages bienvenus.*

**JOUABILITE** 78%

*Un large choix d'options.*

**DUREE DE VIE** 92%

*A refaire à l'infini pour varier ses tactiques.*

**INTERET** 89%

*Un bon jeu à la fois tactique et stratégique.*

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE





Si la saga d'Adventure Island n'a rien à voir avec les versions PC Engine, il n'en est pas de même sur Super Famicom ou Game Boy. On retrouve le même personnage, Maître Higgins et ses dinosaures, arpentant les 8 îles qui se présentent sous la forme d'un jeu de plates-formes. Après avoir réussi la mission précédente — délivrer votre fiancée et couler des jours heureux, petit fripon! —, le sorcier guérisseur s'empare de la sœur de votre amie. Et c'est reparti comme en 14! Vous avez une réputation à défendre. Vous commencez l'aventure, les poches vides. Le premier œuf que vous trouvez sur votre route renferme une arme primaire mais indispensable : une hache de pierre. Quelques coups de massue plus loin, vous mettez la main sur un autre œuf. Un skateboard, un dinosaure, une bouteille de lait, une plante ou une adorable jeune fille, tout est bon à prendre. Mais il se peut que certains œufs soient "pourris". A l'intérieur, une aubergine vous retire des points d'énergie. Cela est d'autant plus gênant que ces points se "décrémentent", déjà, naturellement. Si vous n'y prenez pas garde, vous ne parviendrez pas à terminer les stages dans le temps imparti. Pour remédier à ce problème, il y a des fruits, de la viande et du lait (de dinosaure ?) qui vous redonnent des forces. Pièces secrètes et salles de bonus vous sont dévoilées dès lors que vous avez l'oreille en éveil. En effet un bruit significatif vous avertit de l'existence de ces salles. En sautant sur place un œuf apparaîtra, ainsi qu'une clef. Elle vous ouvrira les portes de ces "jardins" secrets!



Le petit elfe vous rend invincible. Profitez-en pour traverser le niveau aussi vite que l'éclair.

## COMMENTAIRE



AXEL

Ce n'est pas du Mario ni du Sonic, mais ce jeu de plates-formes est d'un bon niveau. Il a la particularité d'être vraiment original avec son principe de dinosaures que l'on chevauche à sa guise. Les salles secrètes relancent intelligemment l'intérêt du jeu qui est, dans les premiers niveaux, assez limité : un scrolling horizontal, ultra-classique, avec les mêmes ennemis, et donc une monotonie dans les attaques... Heureusement, vers la fin, on

change de décor et les dinosaures deviennent vraiment utiles. Le manuel, en français, offre des aides intéressantes qui vous permettent, par exemple, de commencer sur l'île de votre choix ou d'emporter certains de vos objets dans les zones que vous allez explorer.

Les amateurs de plates-formes et les novices du genre apprécieront Adventure Island II et feront tout pour aider Higgins à retrouver sa belle-sœur.

# THE ADVENTURE ISLAND

## PART II TWO

La première île. Maître Higgins commence son aventure au sud de l'île, près des palmiers. A la fin de chaque stage, il se déplace sur la carte en direction du niveau suivant.



A ce niveau, vous devez sauter sur les plates-formes en évitant les araignées et les boules roses. Si vous choisissez le bon dinosaure, vous pourrez aller dans l'eau et ainsi contourner tous les obstacles.

Le skateboard accélère votre course de manière fulgurante. Il n'est pas possible de s'arrêter. Vous pourrez seulement freiner. Il faut bien maîtriser ce moyen de locomotion pour qu'il soit vraiment efficace.





## NOS AMIS LES BETES : LES DINOSAURES

Ils sont quatre comme les Mousquetaires. Ils tirent leur force de leur différence. Chacun d'eux est à utiliser dans des circonstances bien précises.

Camptosaurus bleu : ses coups de queue sont redoutables. Attention, même avec une bouée, il ne sait pas nager !

Camptosaurus rouge : son frère. Tel un dragon, il crache du feu et détruit tout sur son passage. Ce lance-flammes ne craint qu'une seule chose : l'eau !

Elasmosaurus : ce serpent de mer se sent comme un poisson dans l'eau... quand il est justement dans l'eau. Il ressemble au monstre du Loch Ness.

Pteranodon : après le feu et l'eau, voici l'air. Cet adorable monstre préhistorique survole tous les obstacles en balançant des rochers sur ceux d'en bas.



Trans... for... ma... tion ! L'œuf que vous venez de briser a fait apparaître un cœur rouge. Il est le symbole du camptosaurus bleu. Vous chevauchez votre nouvelle monture dont les coups de queue réduiront en poussière la tête de mort.



Un des endroits secrets. Il faut rebondir de ressort en ressort et attraper toute la nourriture.

### TIP !

LES PREMIERS NIVEAUX SONT FACILES À PASSER SI VOUS UTILISEZ l'option "COURSE RAPIDE". Le bouton B, combiné avec les flèches de direction droite ou gauche, donne des "ailes" au personnage. Tout en courant, n'oubliez pas de donner des coups de massue pour écarter les opportuns. Ainsi vous conserverez un maximum d'énergie qui contribuera à améliorer votre high.

## COMMENTAIRE



ROBBY

Super ! Ce jeu de plates-formes de Hudson Soft est carrément bien. Graphismes, animations, bande sonore, jouabilité et difficulté progressive, tout est fait pour séduire le joueur à la recherche d'un bon titre sur NES. Le fait de choisir votre monture entre chaque tableau est une trouvaille originale et les situations de jeu sont bien diversifiées pour que vous ne vous lassiez jamais. Le jeu est suffisamment drôle et attachant pour donner l'envie d'aller jusqu'au bout.

Super ! Ce jeu de plates-formes de Hudson Soft est carrément bien. Graphismes, animations, bande sonore, jouabilité et difficulté progressive, tout est fait pour séduire le joueur à la recherche d'un bon titre sur NES. Le fait de choisir votre monture entre chaque tableau est une trouvaille originale et les situations de jeu sont bien diversifiées pour que vous ne vous lassiez jamais. Le jeu est suffisamment drôle et attachant pour donner l'envie d'aller jusqu'au bout.



Les œufs tournent comme une grande roue. Il n'y a que des bonnes choses à prendre : Points ou vies supplémentaires.

## REVIEW



▶ START  
CONTINUE

TM AND © 1991 HUDSON SOFT  
LICENSED BY NINTENDO

EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

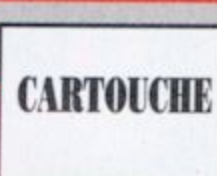
DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON



PRESENTATION 78%

La démo du jeu donne un aperçu de ce qui vous attend. La sélection des scènes est une très bonne chose.

GRAPHISME 75%

Les graphismes sont simples et précis. Les dinosaures sont tout "mignons".

ANIMATION 76%

Le scrolling est fluide et les sprites sont bien animés.

BANDE-SON 79%

La musique est entraînante et pousse le joueur à faire des prouesses. Les bruits sont corrects.

JOUABILITE 81%

Commandes répondant parfaitement.

DUREE DE VIE 80%

De 9 à 14 zones pour chacune des 8 îles, avec une difficulté progressive : on a du pain sur la planche.

INTERET 80%

Un bon jeu de plates-formes, avec quelques surprises et une totale liberté dans le choix de sa monture. Les connaisseurs apprécieront.





## REVIEW

Voici le retour du héros au fouet magique ! On se rappelle que Christopher Belmont avait eu des démêlés avec le comte Dracula. Il lui avait fait subir sa plus grande

défaite, en détruisant son repère. Quinze ans plus tard, le fils du héros, Soleiyu, devient comme son papa chasseur de vampires. Une fête a lieu à Transylvania pour célébrer cet heureux événement. Mais le lendemain, Soleiyu est enlevé par Dracula, dont la vengeance est un plat qu'il mange très froid ! Il le transforme en un terrible démon et fait jaillir de terre quatre châteaux, noirs et lugubres. Ainsi espère-t-il attirer Christopher à l'intérieur de son repaire et le mettre une fois pour toutes hors d'état de nuire. Bien évidemment, le père du jeune homme va tout mettre en œuvre pour retrouver son fils et, par la même occasion, en finir définitivement avec Dracula. Vous commencez par le château de votre choix. Le premier, le château de cristal, convient parfaitement au débutant. Il vous laisse le temps de maîtriser correctement votre fouet, en repoussant le moment où il faudra affronter les premières chauves-souris. Tout au long des couloirs, vous découvrirez des chandeliers et des torches accrochés au mur. Ils ne sont pas là uniquement pour le décor. Un coup de fouet et ils se transforment en bonus : pièce de monnaie, cœurs d'énergie, crystal ball pour augmenter la portée de votre arme, hache et eau sacrée pour faire fuir les créatures. Lorsqu'il n'y a pas d'ennemis à détruire, il y a des pièges à éviter, par exemple, les célèbres cordes qui permettent de changer d'étage. Certaines vont vous jouer de sales tours. Il faut sans cesse être sur vos gardes si vous désirez rencontrer les monstres de fin de niveau. Un password et des vies continues devraient vous aider dans votre mission.



dose de liquide sacré, et il n'en paraîtra plus.

L'homme en "pâte à modeler". Il était déjà présent dans le Castlemania I.

Une bonne

## TIP !

CERTAINES PARTIES DU DÉCOR SONNENT CREUX. IL FAUT SANS PERDRE TROP DE TEMPS FAIRE UNE RAPIDE INSPECTION DE TOUTES LES PIERRES QUI VOUS SEMBLENT SUSPECTES. VOUS AUREZ PEUT-ÊTRE LA CHANCE DE TOMBER SUR DES BONUS. AUTRE TRUC QUI VOUS PERMET DE COMMENCER LE JEU AVEC 9 VIES, SÉLECTIONNEZ LE MOT DE PASSE SUIVANT : CHANDELLE, CHANDELLE, CŒUR ET CŒUR.

# Castlevania 2



Ce monstre bondissant est très coriace. Il n'arrête pas de sauter de droite à gauche

sans vous laisser le temps de dégainer. Utilisez l'eau purificatrice ou la hache pour mettre toutes les chances de votre côté.



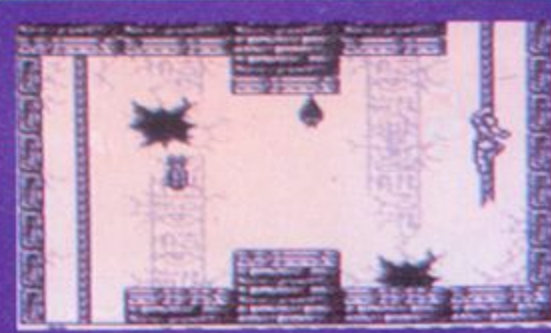
Ce fouet sophistiqué permet de détruire les ennemis à distance et sans prendre de risque. Outre le fait que vous perdrez des points d'énergie au contact des ennemis, ils peuvent aussi vous faire tomber de votre perchoir.

## COMMENTAIRE



AXEL

J'avais aimé le premier Castlevania. J'ai un petit faible pour cette seconde aventure. L'ambiance si particulière est toujours vivante. L'originalité du jeu, qui repose sur l'utilisation du fouet et la destruction des candélabres pour récupérer des bonus, est unique. Le combat contre les monstres demande un certain entraînement. Il y a un léger décalage entre le moment où vous sortez votre fouet et le moment où vous touchez la cible qui, dans la plupart des cas, est mobile. De plus, il est demandé un bon timing pour sauter de corde en corde ou éviter les gros yeux qui dévalent les étages. Un jeu de plates-formes unique, riche en événements et qui réserve quelques surprises si vous prenez le temps de sonder les pierres du château.



Il y a cordes et cordes. Les premières donnent accès aux niveaux supérieurs et inférieurs. Elles sont sans surprise. En revanche, celles qui sont lestées par des poids en forme de boulet sont redoutables. Elles tirent le joueur vers le haut. S'il ne se dégage pas rapidement, il finira empalé sur les pics...

Castlevania II  
BELMONT'S  
REVENGE™

## KONAMI PRIX : C APPRECIATION

**PRESENTATION** 75%

Vous pouvez choisir votre château au début du jeu.

**GRAPHISME** 79%

Beaucoup de soin dans les décors.

**ANIMATION** 53%

L'animation du héros est très lente.

**BANDE-SON** 80%

La musique vous pousse à aller toujours plus loin.

**JOUABILITE** 50%

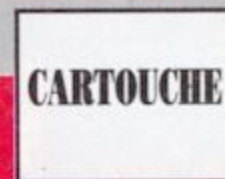
Beaucoup d'entraînement avant de maîtriser les sauts.

**DUREE DE VIE** 76%

Les châteaux sont assez vastes pour y passer du temps.

**INTERET** 82%

Un jeu de plates-formes qu'il est bon d'avoir chez soi.





# REVIEW



Ax Battler longe la rivière, car il sait d'expérience que les ponts sont toujours très bien défendus.

# AX BATTLER

## COMMENTAIRE



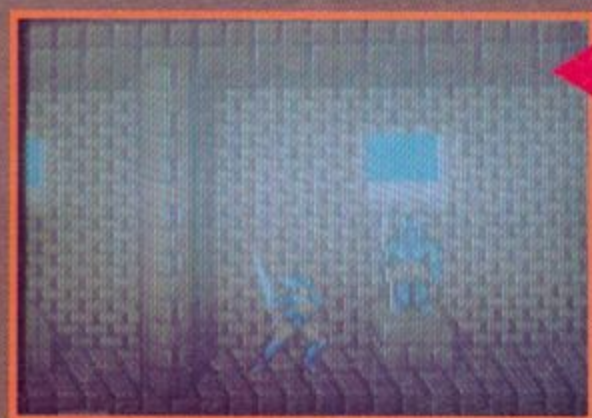
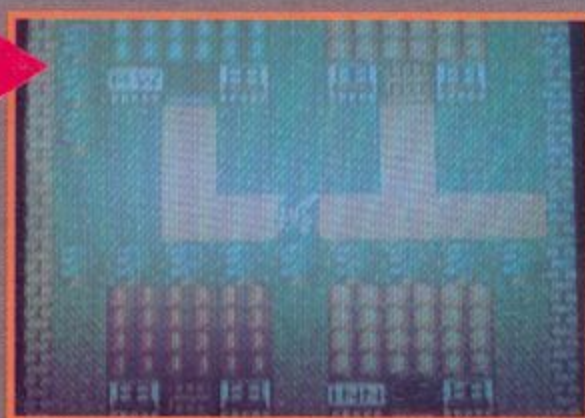
CALAMITY JANE

En dépit de son sous-titre, A Legend of Golden Axe, cette cartouche n'a qu'une lointaine parenté avec le jeu Golden Axe existant déjà sur d'autres consoles. Une partie du jeu consiste en une exploration un peu longue, et sans réel intérêt, d'un territoire au graphisme sommaire où se cachent différents ennemis ; vous les affrontez dans des duels lassants, et répétitifs dès qu'on a compris la manière d'exécuter les méchants en deux temps trois mouvements, et il y en a malheureusement beaucoup... Les séquences des dix beat-them-up sont nettement plus amusantes, grâce à la variété des ennemis qui vous y attendent dans des décors beaucoup plus élaborés et sur des musiques qui accompagnent bien l'action. Comme vous le voyez, je n'ai vraiment pas été transportée par Ax Battler qui ne me laissera pas un souvenir inoubliable. Mais ce n'est jamais que mon avis personnel, et je le partage !



Séquence combat dans une grotte infestée de chauves-souris et de squelettes qui s'animent par intermittence.

Dans le village. Juste après l'auberge, prendre la première à gauche pour aller sauvegarder.



Prudence, prudence ! Cette "statue" est certainement moins inoffensive qu'elle n'en a l'air.

Surprise ! Une grotte dans les montagnes. Avant de l'explorer, faites une halte dans le village pour reprendre des forces.

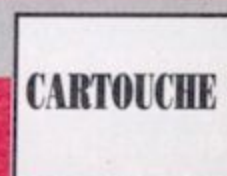


Sous les traits d'un guerrier dénommé Ax Battler, et à la demande du roi de Firehood, vous partez combattre les forces du Mal qui ont dérobé le Golden Axe, qui garantit l'avenir de l'humanité. En quittant le château de Firehood, vous commencez l'exploration d'un territoire de plaines, de forêts et de montagnes, longeant les fleuves jusqu'à la mer. Les ennemis sont invisibles et ne se révèlent à vous que lorsque vous êtes tout près d'eux. Il faut apprendre à connaître les attaques particulières de ces barbares, amazones ou chevaliers du Mal, pour parvenir à les défaire sans dommage. A chaque victoire dans un de ces duels, vous récupérez un vase magique : si vous en possédez entre deux et huit, il vous est possible d'user des forces de la terre, du tonnerre ou du feu pour combattre. Certains lieux sont à découvrir avec prudence. En pénétrant dans des grottes remplies de squelettes ou de chauves-souris, en gravissant les niveaux d'une tour infernale, peut-être parviendrez-vous au repaire de Death Adder pour lui reprendre le Golden Axe. En cours de route, n'hésitez pas à vous arrêter aussi dans un des sept villages, dans lesquels il est possible de parfaire sa technique auprès d'un maître ou bien de reconstituer ses forces en se reposant à l'auberge. C'est aussi dans les villages que vous sauvegarderez le jeu pour reprendre plus tard le fil de vos aventures. Engagez la conversation avec les "gentils" qui croiseront votre chemin, et vous obtiendrez de précieux renseignements.



## SEGA PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>72%</b>
Un texte très long vous situe l'action.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>75%</b>
Décors quelquefois sommaires, mais assez variés.	
<b>ANIMATION</b>	<b>71%</b>
Votre personnage possède des bons coups d'attaque.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>78%</b>
Musique et bruitages soutiennent bien les situations.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>82%</b>
Excellent contrôle de votre héros.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>85%</b>
Un vaste territoire à explorer et des ennemis à abattre.	
<b>INTERET</b>	<b>72%</b>
Beat-them-up et aventures, une longue exploration.	







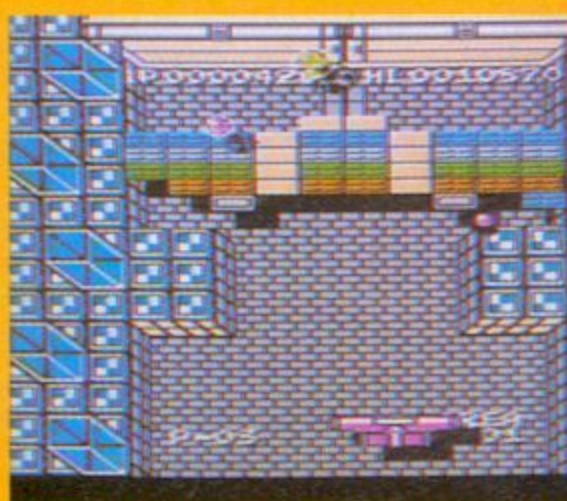
## REVIEW

Bing! Bang! Bing!... Peu importe le thème de l'invasion par des extra-terrestres d'une planète que vous devez sauver. Crackout n'est ni plus ni moins qu'un casse-briques comportant 44 tableaux. Dans chacune des quatre aires de jeux, plusieurs bestioles ennemies se promènent et perturbent le champ d'action de votre balle ; cependant, en les détruisant, vous pourrez récolter un armement qui amplifie ou complète les possibilités de votre balle. Par moments, une fusée spéciale vous transporte automatiquement au niveau suivant. Au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, les obstacles se multiplient : blocs d'argent indestructibles, murs alternativement hauts et bas ou bien blocs mobiles, eux aussi indestructibles, qui font rebondir la balle, bumpers qui ne sont détruits que si on les touche plusieurs fois. Histoire de corser encore les difficultés, vous devez, au cours du jeu, récolter les lettres qui forment un mot clé, donnant accès à un ultime clavier. Ces lettres sont dissimulées dans les parois des différents tableaux et n'apparaissent que si la balle ricoche sur leur cache. Pas évident alors de n'en oublier aucune.

### TIP !

ATTENTION À NE PAS RÉCOLTER À L'AVEUGLETTE TOUTES LES ARMES BONUS QUI TOMBENT DU CIEL. CHAQUE ARME RÉCOLTÉE DÉTRUIT LA PRÉCÉDENTE. IL EST IMPORTANT DE BIEN GÉRER CES BONUS..

# CRACK



### SECOND NIVEAU :

les obstacles se multiplient mais les petites bêtes porteuses de bonus se font plus rares.



### COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

Crackout est un bon casse-briques d'un graphisme agréable, même s'il ne fait pas preuve d'une très grande originalité. Les bruitages accompagnent bien les rebonds de la balle ou les explosions des armes, et j'ai bien aimé les barrissements de Konagon, chaque fois qu'il est touché par une balle. Malgré le bon moment passé avec cette cartouche, j'ai quelques petits reproches qui ne remettent pas en cause la qualité générale de ce jeu. D'une part, la combinaison de la vitesse lente et rapide de la raquette nécessite une très grande dextérité. D'autre part, les difficultés semblent progressives, mais certains tableaux particulièrement coriaces donnent beaucoup de fil à retordre, contre toute attente. La possibilité de sauvegarder les parties permet néanmoins d'avancer le jeu sans problème majeur. Profitez-en, les casse-briques ne sont pas si fréquents sur NES.

### DEUX ARMES PUISSANTES

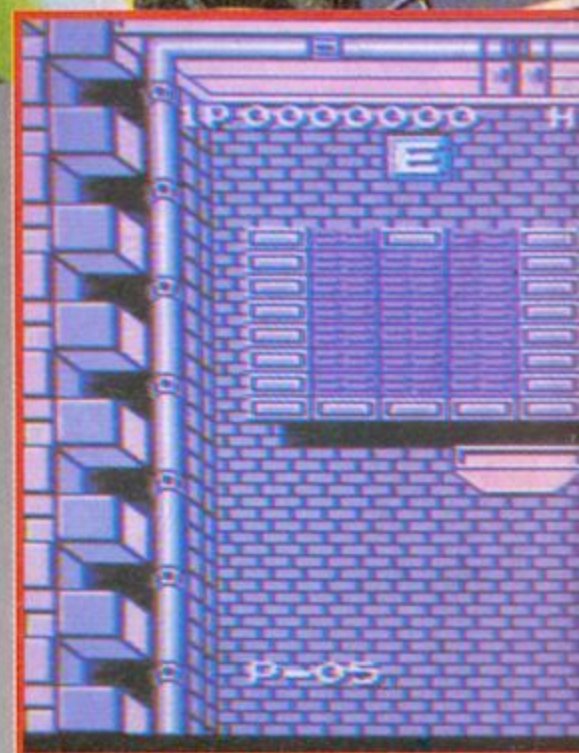


**MISSILE:** particulièrement efficace pour détruire des briques hors d'atteinte.

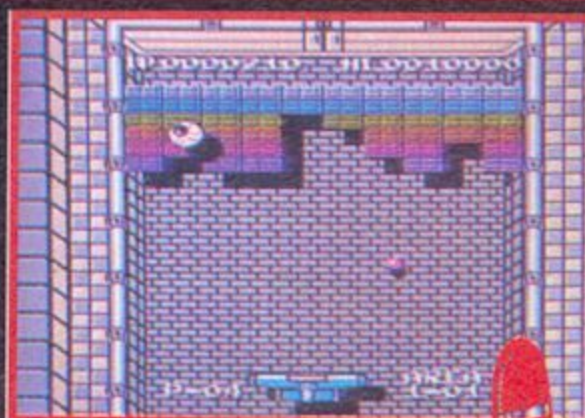
**BOULE PERÇANTE:** permet de traverser plusieurs briques à la fois.



Le résultat parfait d'une balle perçante : une superbe diagonale au premier rebond.



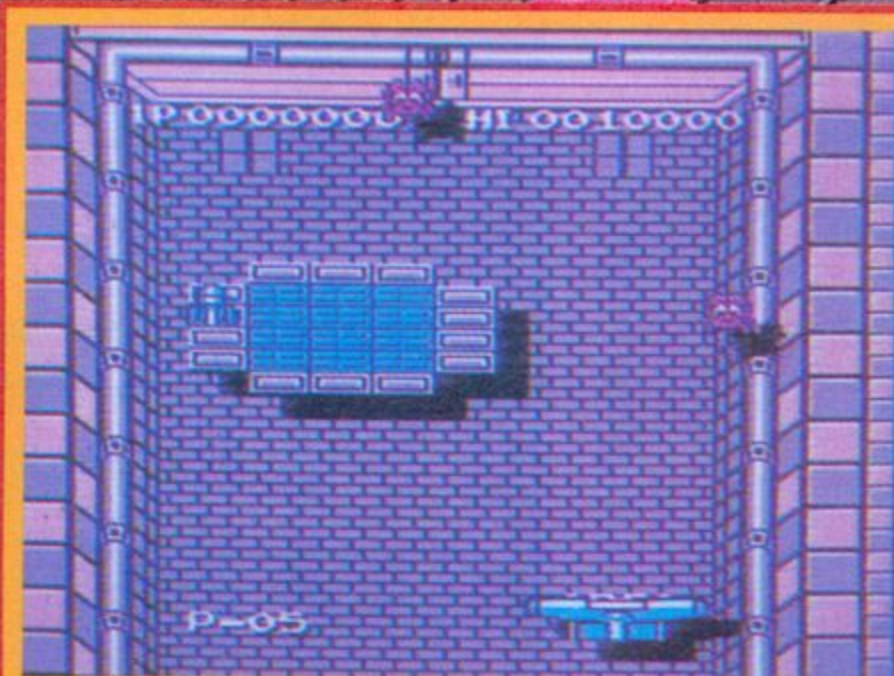




Premier tableau : une petite séance d'échauffement pour prendre la mesure de la raquette.



Difficile de se glisser entre ces deux murs, mais une fois que c'est fait, le reste est un jeu d'enfants !



### TIP!

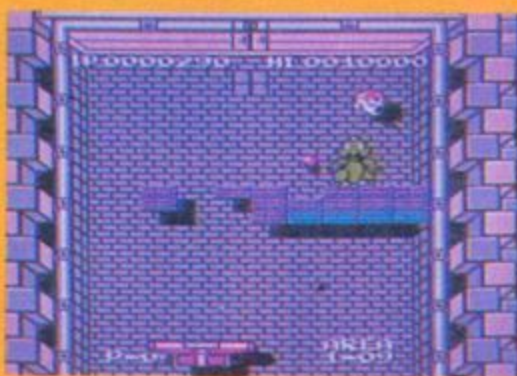
UNE SEULE SOLUTION POUR DÉTRUIRE TOUTES CES BRIQUES CERNÉES DE BLOCS INDESTRUCTIBLES : LE MISSILE.

## COMMENTAIRE



LOÏC

Palcom nous offre enfin un casse-briques sur NES et pour une première, c'est une réussite. En plus des ingrédients classiques, Crackout dispose de plusieurs innovations, telles que les monstres à abattre ou les lettres éparpillées, à découvrir dans les 44 niveaux. Ce jeu offre également une très grande jouabilité, ce qui le rend très attrayant. J'aurais cependant aimé des niveaux un peu plus variés graphiquement, bien que ceux-ci soient assez bien réussis. Un autre petit défaut revient fréquemment : on se retrouve souvent bloqué à la fin d'un niveau sans avoir pu récupérer un objet indispensable (un missile, par exemple) pour pouvoir passer à la zone supérieure.



Konagon, initialement vert, change de couleur au fur et à mesure qu'il est touché.



Traquez les lettres ! Ce E se cachait dans le mur de droite.



EDITEUR : PALCOM

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILEMOYEN

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON



CARTOUCHE

**PRESENTATION 58%**

Une petite démo puis un banal écran d'options.

**GRAPHISME 70%**

Décors remplis d'obstacles et envahis par un tas de petites bestioles.

**ANIMATION 72%**

Difficile parfois de suivre sa balle au milieu des ennemis et des objets bonus.

**BANDE-SON 72%**

Aucun fond musical mais de nombreux bruitages soignés.

**JOUABILITE 88%**

Rien à redire.

**DUREE DE VIE 78%**

Quelques tableaux "bloquent" de temps en temps.

**INTERET 82%**

Un bon casse-briques pour vous casser un peu la tête !

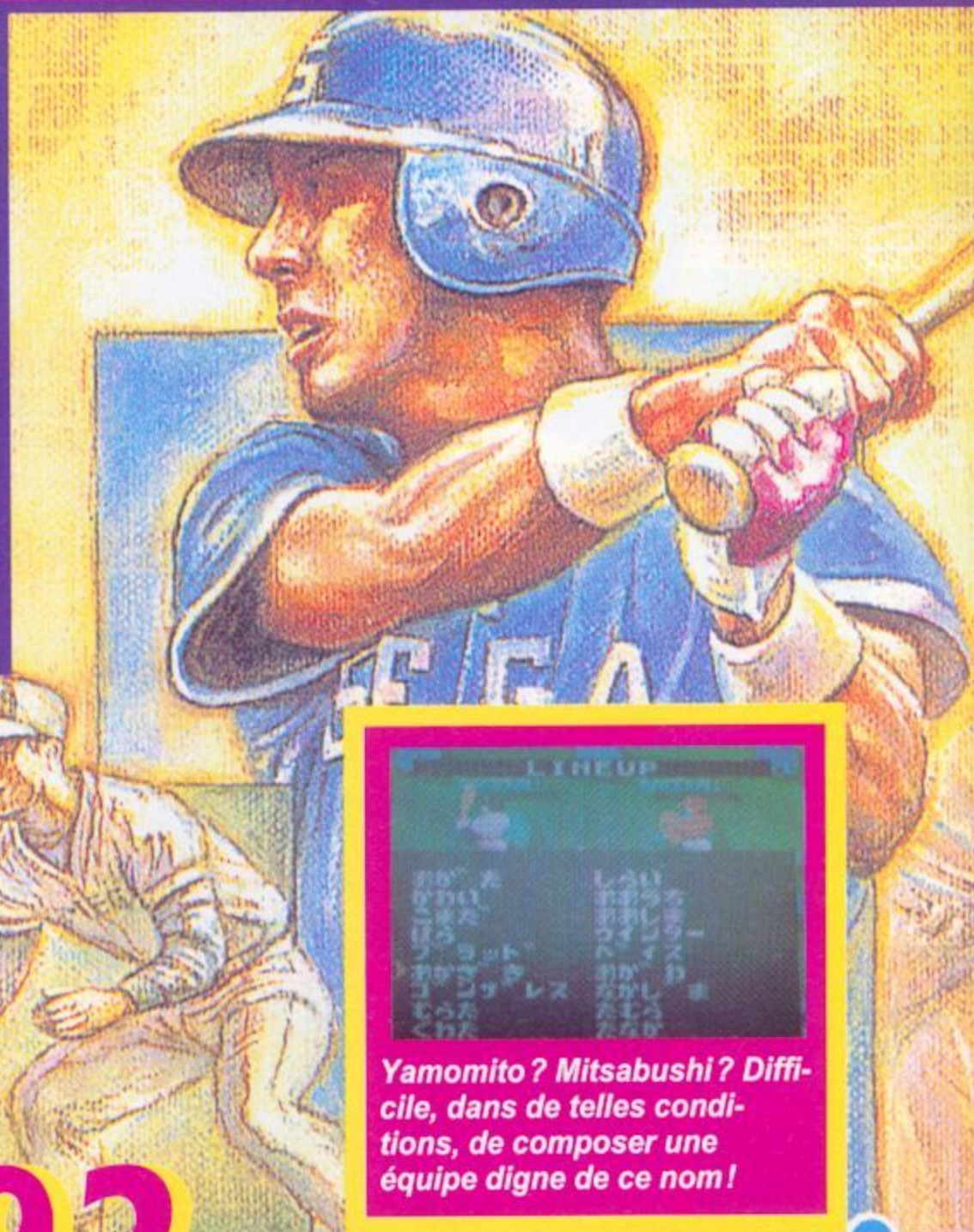




Enfin du base-ball sur Game Gear, les simulations de ce sport n'étant pas légion sur

cette console! Cette cartouche vous permet de jouer seul contre la machine, ou à deux. Plusieurs écrans d'options vous permettent de sélectionner la taille du terrain, ainsi que les équipes et leur composition, et, en particulier, de choisir lanceurs et batteurs. Le premier écran présente une vue traditionnelle du lanceur et du batteur face à face, leur nom et leurs performances antérieures étant inscrits dans les angles inférieurs. Outre la base située derrière le lanceur, deux incrustations permettent aussi de visualiser les bases latérales. A gauche, vous pouvez voir le décompte des strikes (lancers ratés par le batteur), des balls (lancers en dehors du périmètre du batteur), et celui des out (nombre de joueurs sortis). Si vous êtes le batteur, essayez d'envoyer la balle le plus loin possible: pendant que les rattrapeurs de l'équipe adverse courent après, votre équipe pourra passer d'une base à l'autre, jusqu'à revenir à celle de départ et marquer un point en toute sécurité. Et si la balle est assez loin, peut-être aurez-vous même le temps de faire une tour de terrain complet ("home run") et de rapporter un point gagnant à votre équipe? En position de lanceur, vous pouvez jouer sur l'effet de la balle, de manière à mettre le batteur en difficulté, et c'est au tour de vos équipiers de rattraper la balle et de tenter de la renvoyer à un de ses partenaires sur une des bases.

# HYPER BASEBALL 92



Yamomito? Mitsabushi? Difficile, dans de telles conditions, de composer une équipe digne de ce nom!



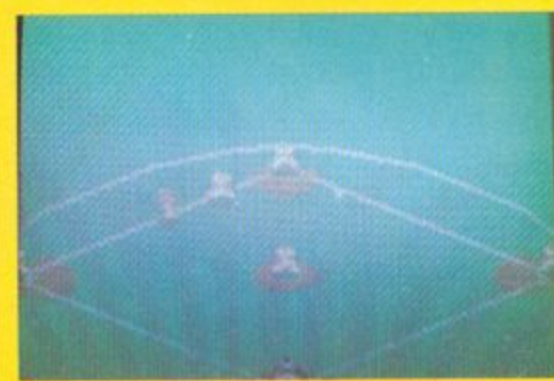
Un rattrapeur en pleine action, mais la balle est très longue: l'équipe adverse change de base tranquillement.



Un face-à-face stressant: lanceur et batteur se jaugent du regard.



Balle courte: les rattrapeurs surpris sont quasiment figés sur place.



## COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

En prenant ce jeu, j'espérais bien que cette nouvelle simulation de base-ball sur Game Gear me permettrait enfin d'améliorer sensiblement mon jeu. Hélas, malgré les bons conseils de Marc, je n'ai pas vraiment progressé dans la maîtrise de mes lancers de balle, ou comme batteur, et j'ai été rapidement écrasée par la machine. Cette cartouche ne me paraît donc pas idéale pour les débutants, d'autant plus que, la règle étant en japonais, il vous faudra découvrir tout seul la maîtrise des commandes: bien que bonne élève, je n'ai pas dû assimiler encore toutes les leçons de Banana San... Cela dit, les écrans sont clairs et pas trop surchargés et l'on suit sans confusion les évolutions des deux équipes. On peut toutefois regretter que, selon les équipes en jeu, les couleurs ne soient pas suffisamment différenciées. Rien de révolutionnaire donc, mais ce jeu conviendra davantage aux mordus du base-ball.



## SEGA PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>65%</b>
Les noms des joueurs sont en japonais...	
<b>GRAPHISME</b>	<b>71%</b>
Ecrans bien lisibles.	
<b>ANIMATION</b>	<b>70%</b>
Scrolling multidirectionnel fluide et rapide.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>63%</b>
Ambiance classique.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>75%</b>
Commandes simples mais difficiles à maîtriser.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>65%</b>
A condition d'être un inconditionnel de ce sport.	
<b>INTERET</b>	<b>63%</b>
Seulement pour les pros.	

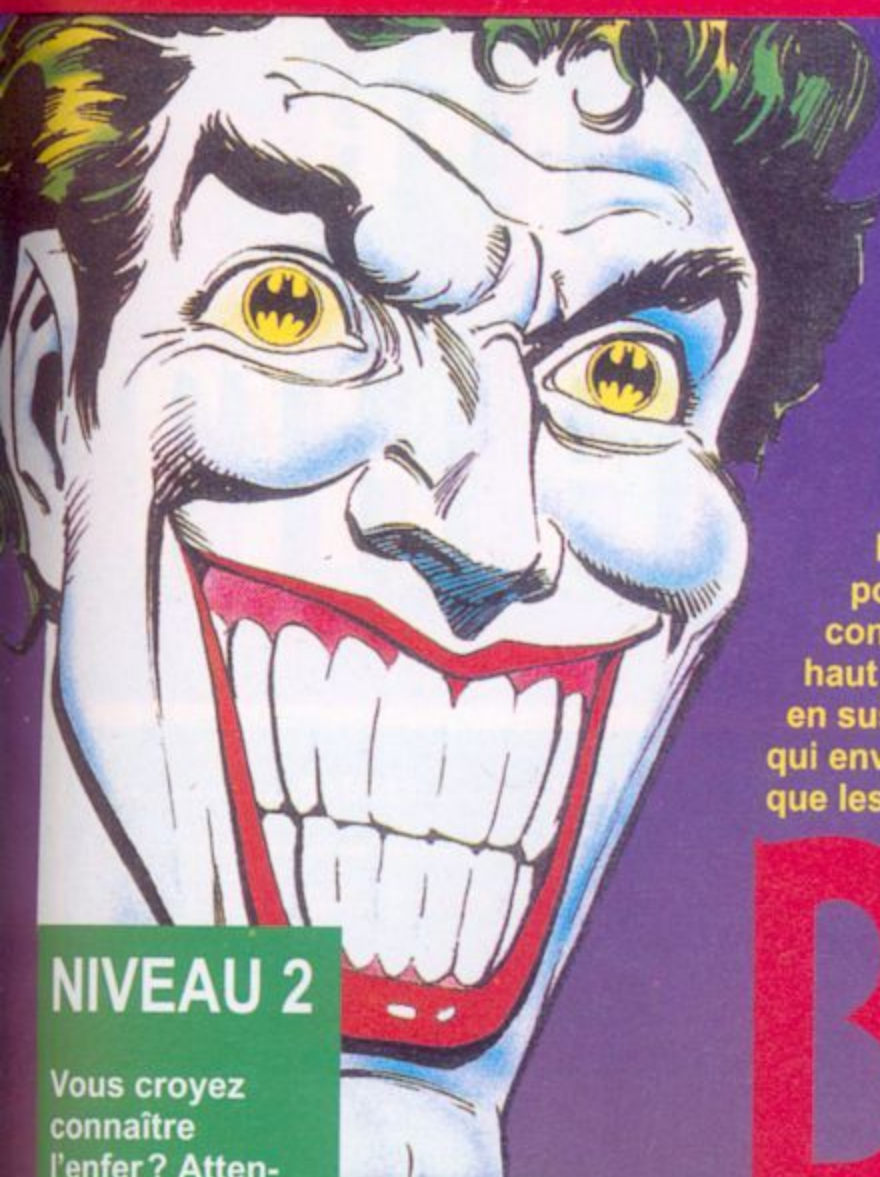
1-2  
JOUEURS



CARTOUCHE



# REVIEW



## NIVEAU 2

Vous croyez connaître l'enfer ? Attendez donc le niveau 3 ! Et pourtant, les graphismes et animations étaient tellement réussis...



## COMMENTAIRE



Moi qui me considérais comme un bon joueur, je n'ai pas réussi à aller au-delà du niveau 2. Dur ! Il est certes possible de commencer à 3 niveaux différents, mais la difficulté est

## WIEKLEN

telle que, si vous n'êtes pas un excellent joueur, vous n'en verrez que les débuts. Hormis ce défaut rédhibitoire, ce jeu est parfait. Il est beau, rapide, bien animé... Voir Batman se retourner dans un mouvement ample de sa cape mérite le détour. Mais pourquoi recommence-t-on le niveau à son début à chaque trépas ? Pourquoi n'avoir pas choisi la direction "haut" du joy-pad pour sauter, et le bouton B pour lancer le grappin ? Si vous cherchez la difficulté, achetez Batman !

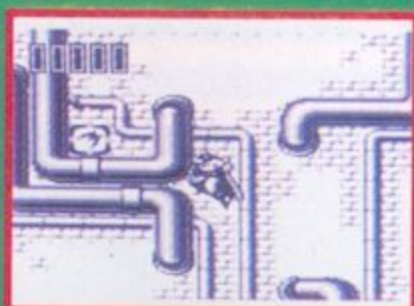
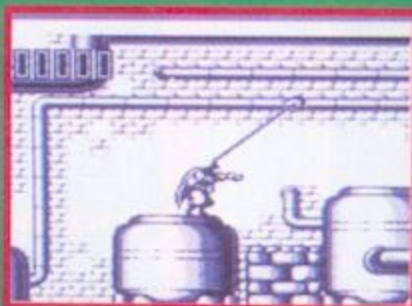
The Joker comes back again 3: the revenge ! Batman revient, pour le plus grand plaisir des amateurs du héros masqué. Ou pour leur déplaisir, cela dépendra de leur niveau.

Une nouvelle fois, le Joker menace la sympathique ville de Gotham. Et qui appelle-t-on pour venir combattre cet indestructible et incurable méchant ? Non, ce n'est pas Spider-man. Non, pas Cap' America non plus. C'est Batman, l'homme chauve-souris qui va encore devoir se coltiner d'interminables niveaux peuplés des sempiternels monstres et méchants qui ne pensent qu'à lui faire la peau. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes, si ce jeu n'était pas aussi frustrant. Le maniement, d'abord, est précis mais mal pensé. En effet, notre héros peut marcher, sauter, s'accrocher aux murs, lancer un batgrappin, donner des coups de poing et lancer des batboomerangs. Tout cela avec les deux pauvres petits boutons de notre console préférée... Pour sauter, il faut presser un bouton. Pour lancer le grappin, mettre le pad en haut à droite (ou à gauche, cela dépend de votre direction). C'est aussi illogique que désagréable. Si, en sus, vous ajoutez une difficulté aussi élevée que peu progressive, vous comprendrez la frustration qui envahit le joueur au bout de deux heures de tentatives infructueuses. C'est d'autant plus dommage que les graphismes sont fins, l'animation réussie, la musique entraînante...

# BATMAN

## The Return of the Joker

## SUPERMAN ? NON, GADGETS !



Batman, seul face aux hordes sauvages du Joker, dispose d'un certain nombre de gadgets originaux ou utiles. L'original est personnalisé par ce grappin qui lui permet de s'accrocher et de se balancer. Enfin, en théorie, parce qu'en pratique il est quasi impossible de s'accrocher là où on le désire. Comme le déplacement se fait vers la gauche et que le lancer de grappin se fait vers le haut à gauche, la confusion en plein combat est rapidement extrême...

Deuxième gadget, nettement plus utile celui-là, le boomerang. Il y en a un juste à côté du départ, mais pour y accéder il faut faire usage du troisième et dernier gadget, qui permet de s'accrocher aux murs. La position est inconfortable, et vous devez resauter dans l'autre sens, sous peine de chute...



Voici le niveau 3. Comme à l'impossible, nul n'est tenu, je me suis arrêté au début du niveau. Bon courage !

# BATMAN

Return of The Joker™

START

OPTIONS

©1992

SUNSOFT

LICENSED BY NINTENDO

## SUNSOFT PRIX : C APPRECIATION

**PRESENTATION** 60%

*Documentation ridicule, mais c'est sans importance.*

**GRAPHISME** 85%

*Alors là, bravo ! Bonne représentation du héros masqué.*

**ANIMATION** 75%

*C'est rapide, c'est fluide. Que demander de plus ?*

**BANDE-SON** 65%

*Plusieurs thèmes musicaux accompagnent l'action.*

**JOUABILITE** 35%

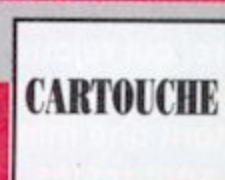
*C'est pas maniable. Point.*

**DUREE DE VIE** 43%

*Le jeu est trop dur, c'est décourageant.*

**INTERET** 65%

*C'est beau, mais c'est bien trop dur.*







Une compilation de jeux console est un fait assez rare pour qu'il soit souligné. On le doit à Virgin qui a repris trois vieux classiques venus du fond des âges (de l'informatique!). Ils sont nés il y a une dizaine d'années dans les salles d'arcade. Centipède (1984) est le premier des trois. Une armada de bestioles génétiquement déformées traversent l'écran de haut en bas. Le but est de les abattre avant qu'elles ne vous atteignent. Situé tout en bas de l'écran, vous dirigez une sorte de canon qui se déplace latéralement et verticalement, mais seulement de quelques pixels. Entre vous et les chenilles multicolores, il y a une forêt de petits champignons destructibles qui freinent la chute des ennemis. Le nombre de niveaux est illimité. Ce qui les différencie, c'est le nombre de plus en plus grand d'ennemis et la vitesse à laquelle ils dévalent l'écran. Vous pouvez jouer à deux, l'un après l'autre. Breakout (1978) est le premier casse-briques. Vous déplacez une raquette en bas de l'écran et dans le sens horizontal. Il faut renvoyer une balle contre les briques pour les détruire. Il y a en tout 27 niveaux. Les briques forment de nouvelles figures à chaque niveau. Il fut le précurseur du célèbre Arkanoid qui allait beaucoup plus loin puisqu'il proposait une multitude de bonus et deux sorties à la fin des niveaux. Missile Command (1981), enfin, est le plus intéressant et le plus original. Des missiles nucléaires largués du haut de l'écran tentent de détruire les trois canons qui servent pour la défense du pays. Vous commandez ces trois canons laser en passant de l'un à l'autre grâce au bouton du joystick. Pour détruire votre cible, vous devez déplacer un curseur sur les missiles.

Pour réussir, il faut anticiper leurs mouvements. Chaque canon dispose d'un nombre limité de munitions. Lorsque celles-ci sont épuisées, vous ne pouvez plus vous servir de votre arme. Les niveaux de ce jeu sont infinis et vous pouvez jouer à deux, en alternance.

## COMMENTAIRE



AXEL

Les nostalgiques de la première heure des jeux d'arcade vont revivre des moments d'émotion en redécouvrant ces trois jeux. Ils ont marqué leur temps par leur simplicité et leur originalité. Aujourd'hui, il faut le reconnaître, ils ont pris un sacré coup de vieux. Je m'interroge alors sur l'intérêt de cette cartouche. Ceux qui, à l'époque, dépensaient tout leur argent de poche à s'éclater sur Centipède ou Missile Command s'intéressent peu ou plus du tout aux jeux d'arcade. Il reste la jeune génération qui n'a pas connu ces jeux et qui a déjà eu cent fois l'occasion de se défouler sur des cartouches autrement plus passionnantes et techniquement plus abouties. Les jeunes doivent bien rigoler en voyant pour quel jeu on était capable de s'enflammer. Alors, qui rejouera à Breakout? Robby, bien sûr, mais surtout une minorité de "vieux" qui sont restés quelque part des enfants...



Centipède est à l'origine de nombreux jeux comme Space Invaders. Vous pouvez détruire les champignons qui se reformeront à la place des chenilles calcinées.

Missile Command fut à l'époque un jeu très original. Il faut parvenir à diriger le curseur tout en passant d'un canon à l'autre et en contrôlant vos réserves de munitions. Un exercice de haute voltige.



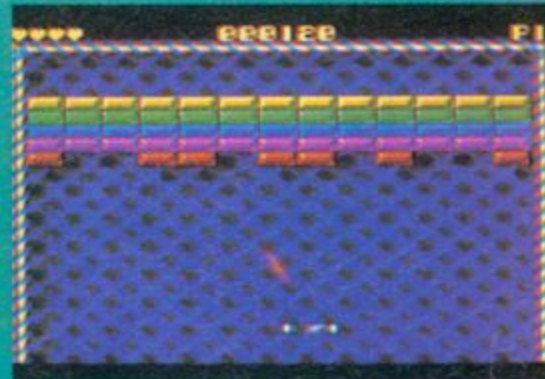
Faites votre choix! Deux shoot-them-up pour un casse-briques. Trois jeux qui ont pris un sacré coup de vieux...

# ARCADE SMASH HIT

Breakout, LE casse-briques par excellence. Depuis on a fait mieux avec, notamment, le superbe Arkanoid.



Une courte animation pour présenter Breakout. Le petit martien a l'air désespéré. C'est à vous de lui rendre le sourire, en détruisant toutes les briques.



## VIRGIN PRIX : NC APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>61%</b>
Courte scène d'animation amusante.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>58%</b>
Beaucoup de couleurs pour des graphismes simplifiés.	
<b>ANIMATION</b>	<b>53%</b>
Les déplacements sont très limités.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>60%</b>
La musique et les bruitages sont corrects.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>78%</b>
Aucune difficulté dans l'utilisation des commandes.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>58%</b>
Vous n'êtes pas prêt de terminer, mais...	
<b>INTERET</b>	<b>46%</b>
... l'intérêt risque de s'émousser rapidement.	



CARTOUCHE





# KID

# ICARUS

Les plates-formes mobiles vous emmènent vers des lieux inconnus. Petit veinard... Mais la menace gronde, juste au-dessus de votre tête. Des crânes vont bientôt fondre sur vous...



Des petits cœurs pour une grande âme... Il en faut une vingtaine pour commencer à s'acheter des armes ou des potions revigorantes.



## LES SALLES

Une dizaine de salles différentes vous ouvrent leurs portes. Certaines sont à éviter car elles sont remplies de monstres volants qui ne font pas de quartier. Mais la plupart d'entre elles vous réservent de bonnes surprises, par exemple, celles qui renferment des sacs de bonus ou les boutiques qui permettent de faire quelques emplettes. Enfin, il existe des salles occupées par des personnages qui vous viendront en aide par le biais de messages. Ne désespérez pas, il y a toujours un petit coin de paradis au milieu de ce déluge de feu...

## COMMENTAIRE



AXEL

Un jeu de plates-formes multidirectionnel avec une option de sauvegarde ne peut pas être un mauvais jeu ! On ne reste pas une seconde inactif. Entre les bonus à ramasser, les sauts à contrôler (pour ne pas retomber tout en bas) et les monstres à réduire en bouillie, on bénit le ciel de pouvoir se reposer dans l'une des nombreuses salles. On pourrait regretter le manque d'originalité des décors et une bande sonore assez banale, mais les programmeurs ont surtout voulu privilégier la totale liberté de déplacements et une animation sans reproche. Un bon jeu de plates-formes qui vous fera passer de bons moments.

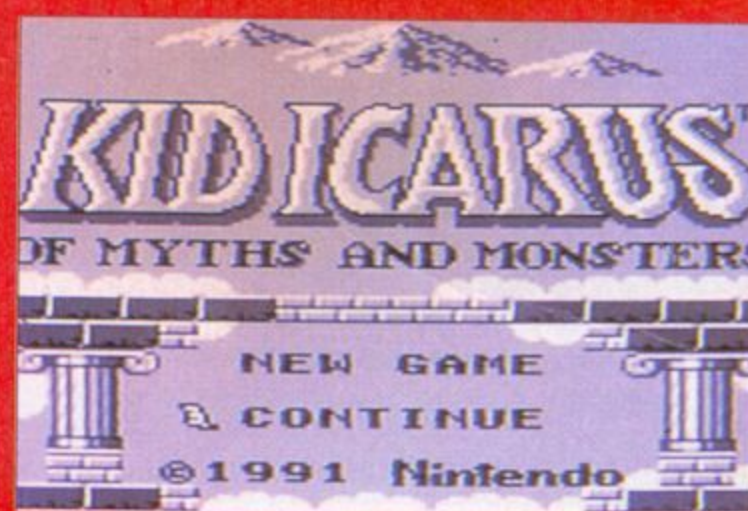
La fantastique histoire de Pit, l'enfant d'Icarus, se déroule à l'époque mythique des dieux et des devins. Son royaume, Angel Land, connaissait le bonheur et la paix avant que la déesse Palutena ne fasse un rêve terrible. Les forces du Mal, commandées par les démons d'Orcos, se répandaient sur les terres du royaume, détruisant tout sur leur passage. Afin que ce cauchemar ne devienne pas réalité, la déesse ordonna au plus valeureux guerrier du royaume, Pit, de partir à la recherche des trois trésors sacrés qui donnent la force suffisante pour combattre Orcos. Pour mettre la main sur ces trésors, Pit doit explorer quatre mondes : la tour souterraine, le monde du dehors, la tour aérienne et, enfin, le palais divin de Palutena. Après avoir combattu les innombrables ennemis de chaque monde, il faudra encore se débarrasser du gardien de la forteresse, sorte de monstre de fin de niveau. Le minotaure, la tête de mort volante et le serpent cracheur de feu se battront jusqu'à la mort pour défendre leur trésor. Ces trois objets sacrés, ailes de Pégase, flèche de feu et armure d'argent sont indispensables lors de l'ultime combat contre Orcos. Vous serez aidé dans votre quête par un nombre impressionnant de bonus : marteau pour détruire certains murs, harpe pour charmer les monstres, plume pour voler... et surtout des cœurs de différentes tailles qui servent à acheter de nouveaux bonus dans les salles-boutiques. Des objets comme la torche et le stylo vous permettent de suivre vos déplacements sur un plan.



Une des salles où les bonus n'attendent qu'une main secourable pour être ramassés. Mais attention : il existe un sac qu'il ne faut pas ouvrir sous peine de faire disparaître tous les autres de l'écran. Et comme il n'est pas toujours à la même place...

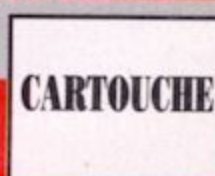


Les bêtes qui vous entourent n'attendent que l'occasion pour vous faire la peau ! De plus, même si vous prenez vos jambes à votre cou, elles vous suivront jusqu'au bout du monde...



## NINTENDO PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>75%</b>
Une option sauvegarde très utile.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>56%</b>
Décors assez simples et peu originaux.	
<b>ANIMATION</b>	<b>82%</b>
Le héros fait des sauts "divins".	
<b>BANDE-SON</b>	<b>56%</b>
Une musique entraînante et des bruitages limités.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>82%</b>
Les commandes répondent parfaitement bien.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>73%</b>
Les 4 mondes sont assez vastes.	
<b>INTERET</b>	<b>76%</b>
C'est un jeu de plates-formes très agréable.	



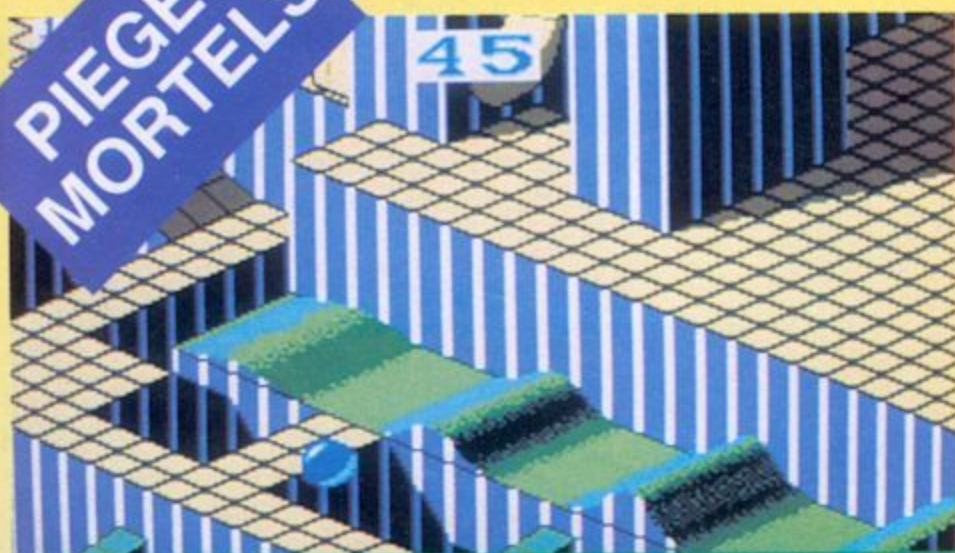




# REVIEW

Après la version Megadrive, voici la version Master System de cet excellent jeu en 3D isométrique. Il vous donne le contrôle d'une petite boule, qui doit parcourir des niveaux de plus en plus difficiles. Vous devez la guider entre les nombreux pièges, et ce en temps limité. Pas de limite de vies en revanche, mais un temps qui diminue rapidement. L'arrivée (marquée d'un "Goal" explicite) est souvent loin du départ, et les secondes économisées à un niveau seront comptabilisées pour le niveau suivant. Il sera donc utile d'optimiser les premiers parcours de façon à arriver aux derniers niveaux dans les meilleures conditions. Il y a six niveaux, assez différents, le dernier se révélant très difficile. Allez-vous rechigner devant l'action ?

## PIEGES MORTELS



En traversant les différents niveaux, vous aurez à affronter de nombreux pièges souvent mortels. Ainsi, vous devrez emprunter cette vague rampante, mais le timing doit être parfait, sous peine d'une chute vertigineuse...

## ENCORE MARBLE MADNESS!

Marble Madness doit être un des "coin up" les plus convertis de l'univers ! Les versions de ce classique d'Atari sont disponibles sur NES (adapté par MB), sur Megadrive (par Electronic Arts) et sur Game Boy (par Mindscape). Toutes ces versions sont excellentes, en tout point dignes de l'original. Qui sait, peut-être Virgin nous proposera-t-il bientôt une version Game Gear ?

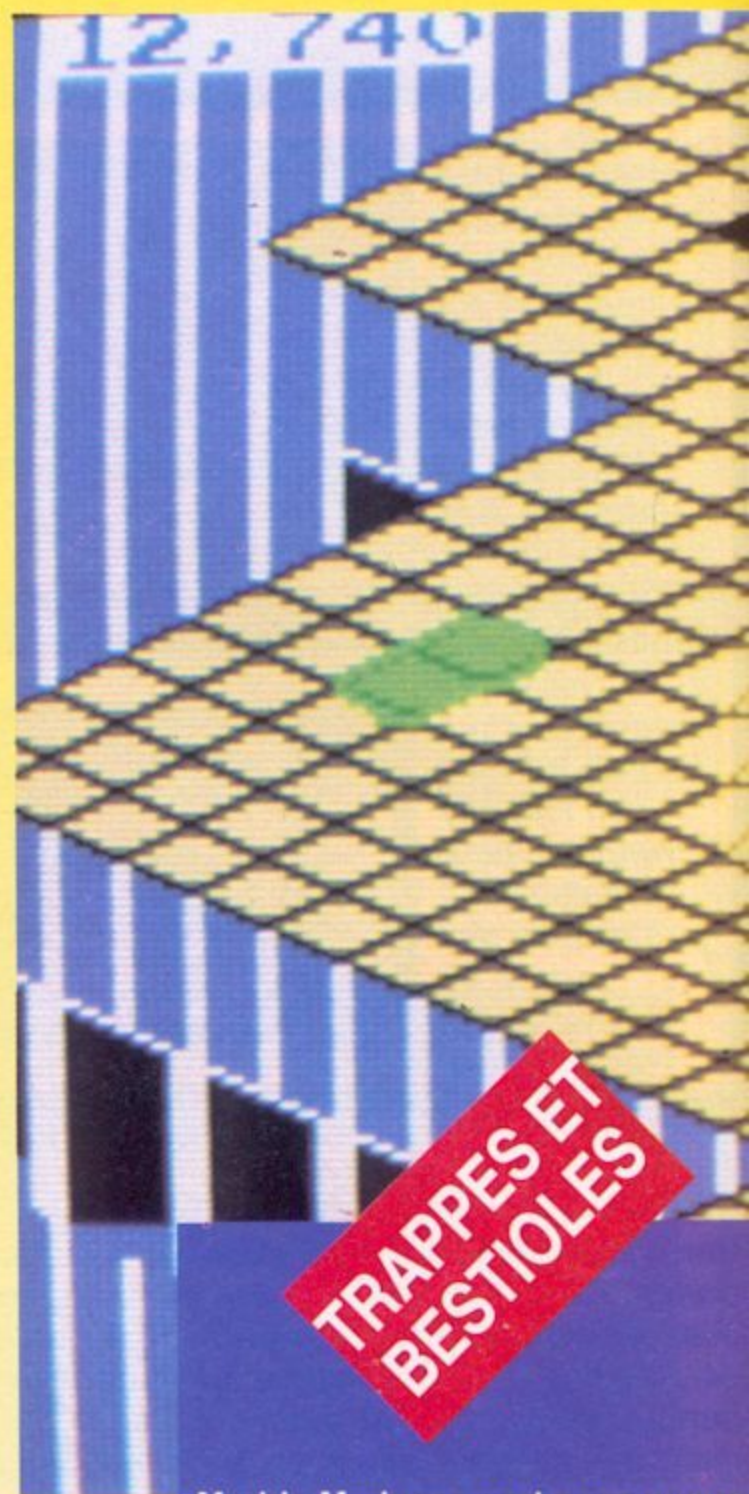
# MARBLE

## COMMENTAIRE



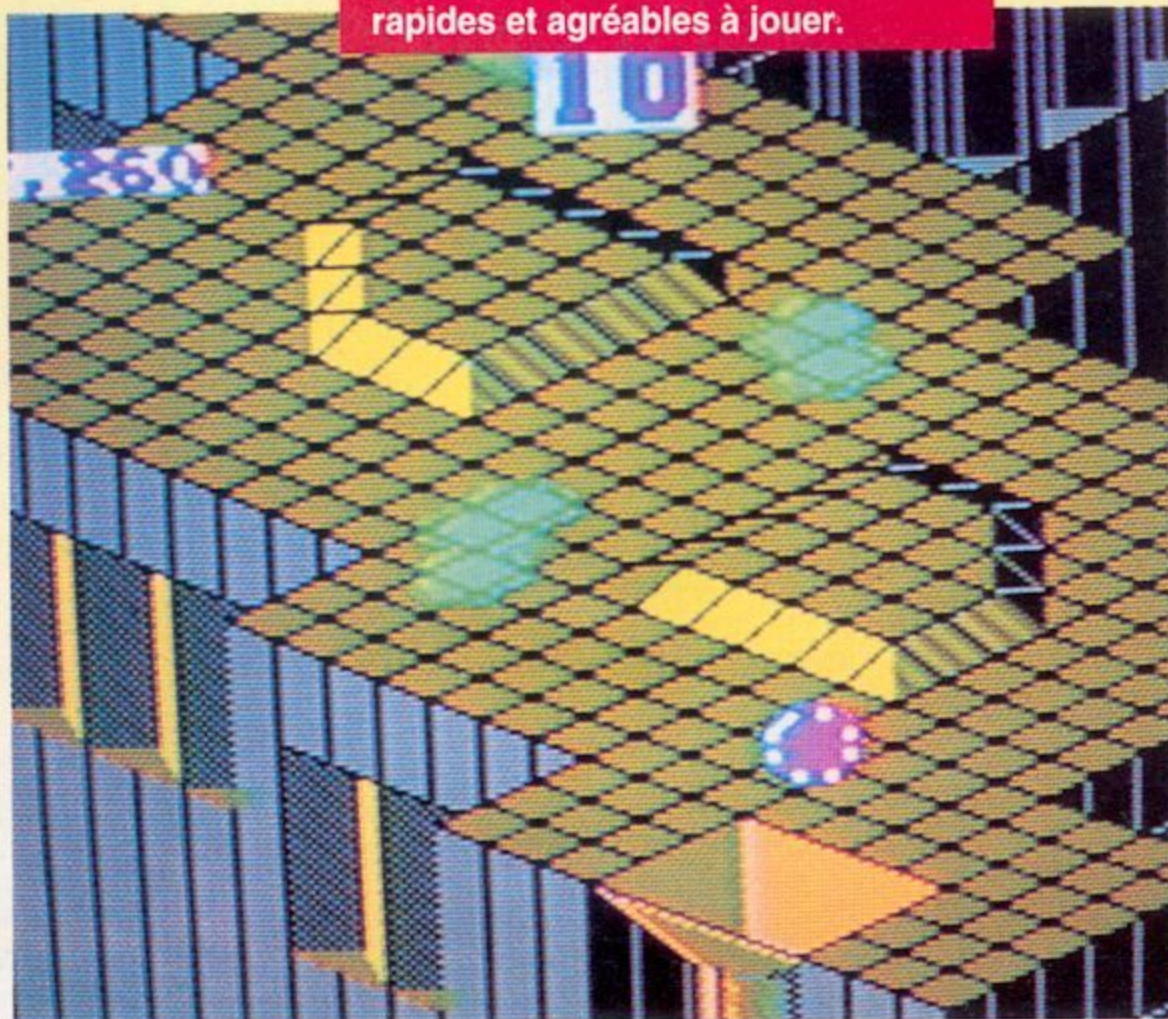
### RICH

Marble Madness a été converti sur la plupart des consoles, et toutes les versions sont excellentes. Cette version-ci, qui est graphiquement superbe, souffre d'un contrôle mal adapté, ce qui casse complètement le plaisir du jeu. Un appui bref dans une direction envoie la boule voler à des kilomètres trop loin — souvent dans le vide. En compensation, le jeu est très facile. J'ai parcouru la plupart des niveaux dès ma première partie, et il n'est pas nécessaire d'être un très bon joueur pour arriver au bout. Autre détail désagréable, le jeu est nettement plus lent que l'original. Le manque de difficulté est également le problème des autres versions, mais au moins elles sont rapides et agréables à jouer.



## TRAPPES ET BESTIOLES

Marble Madness sort sans aucun doute d'un esprit dérangé. Regardez par exemple les flaques d'acide mouvantes, les boules noires qui cherchent à vous pousser hors du chemin, les marteaux écraseurs, les aspirateurs... Le contact avec la plupart de ces "créatures" sera directement mortel.



▲ Parcours facile dans le niveau 1.





# MADNESS

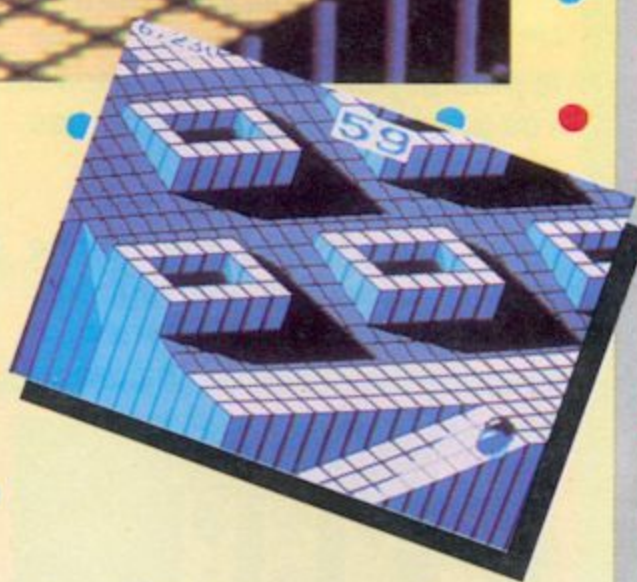


## COMMENTAIRE

Graphiquement, ce jeu est aussi proche que possible de son original. Malheureusement, la jouabilité est exécrable. Le contrôle est beaucoup trop sensible, et il est très difficile de diriger la boule là où on le désire. Signalons aussi le manque de difficulté : quelques jours suffiront pour parvenir à la fin du programme. Il est très facile

de faire des scores "parfaits", sans pourtant en retirer du plaisir. Cela différencie cette version des autres qui, elles, ne souffrent pas de ces défauts. Les amateurs de la borne d'arcade retrouveront un peu de l'original. Les autres découvriront un grand classique de l'histoire du jeu d'arcade.

**JULIAN**



▲ Le début du niveau 2.



▲ Perdu !

## «MARBLE» MADNESS

TM ATARI GAMES CORPORATION.  
LICENSED TO Tengen.

©1992 Tengen ALL RIGHTS RESERVED  
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES.  
PROGRAMMED BY STEVE LAMB

PRESS FIRE TO START

**EDITEUR : VIRGIN**

**PRIX : NC**

**DISPONIBILITE : AOUT**

**DIFFICULTE : FACILE**

**NOMBRE DE VIES : TEMPS LIMITE**

**OPTION CONTINUE : NON**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8**

**CONTROLE : MAUVAIS**

**1-2**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 64%**

*De nombreuses options et réglages, avec entre autres deux méthodes de contrôle.*

**GRAPHISME 77%**

*Superbe graphiquement, réellement très proche du jeu d'arcade.*

**BANDE-SON 54%**

*Plusieurs musiques accompagnent le jeu, de bon à exécrable...*

**JOUABILITE 35%**

*Tous les éléments du jeu d'arcade, mais la sauce ne prend pas. Le contrôle n'est vraiment pas assez précis.*

**DUREE DE VIE 40%**

*Les six niveaux de ce jeu ne vous résisteront pas longtemps. Le jeu est trop facile, malgré les niveaux de difficulté.*

**INTERET 60%**

*Graphiquement superbe, Marble Madness manque d'un réel challenge et d'un contrôle meilleur.*





**S**i vous êtes encore trop jeune pour dépenser votre argent de poche au casino, il reste la solution de jouer à ce nouveau jeu d'Atari. Sans risque de se retrouver sur la paille, vous pouvez tenter votre chance à 5 des jeux de casino les plus célèbres. Cartes, dés, machines à sous, roulette, ils vont vous faire tourner la tête et seront impitoyables pour les joueurs malchanceux.



**POKER.** Le jeu de cartes le plus célèbre au monde a une place de choix dans le casino. On y joue par machine interposée. Elle propose cinq cartes que vous pouvez soit garder soit échanger. Cela dépend de la combinaison recherchée. Pour gagner, vous devez avoir au minimum deux paires. Evidemment, le jackpot correspond aux cinq as (4 plus le joker). Si 2 personnes jouent en même temps, elles utilisent une machine séparée.



**BLACKJACK.** Les cartes sont les maîtres du jeu. La valeur de votre main doit être plus élevée que celle du croupier, sans dépasser le chiffre 21. Il commence par vous distribuer 2 cartes. Sachant que chaque figure vaut 10 points, c'est à vous de voir si vous voulez d'autres cartes. Vous réalisez un blackjack si vous atteignez pile la somme de 21. Un jeu où les nerfs sont mis à l'épreuve.

# LYNX CASINO



plusieurs chiffres selon le pari choisi. Au Pass Line par exemple, votre jet de dés doit être 7 ou 11 pour gagner. Si vous obtenez 2, 3 ou 12 points vous perdez. Il y a 17 paris différents, de quoi varier les plaisirs.

**CRAPS.** Ce jeu de dés est remarquable par sa grande variété de paris. En règle générale, il faut, pour remporter sa mise, faire un ou



**ROULETTE.** Sûrement le jeu de casino le plus populaire. Vous disposez vos pions sur des couleurs, des numéros (de 0 à 36), sur des lignes ou des colonnes de la table. La roulette tourne, rien ne va plus. Les gains peuvent être énormes ainsi que les pertes!



**MACHINES À SOUS.** Elles demandent de faibles enjeux et font appel à la chance. Vous misez de 1 à 5 dollars. Les statistiques de réussite sont évaluées à 97%. De quoi donner un pourboire au portier du casino qui a garé votre jaguar.



## ATARI PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>20%</b>
Aucune option. Les scènes de dialogue sont inutiles.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>50%</b>
Décors pauvres et graphismes confus.	
<b>ANIMATION</b>	<b>70%</b>
Le déplacement du joueur est correct.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>24%</b>
Vous pouvez vous passer de la musique.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>75%</b>
Très maniable. Le système des mises est simple.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>69%</b>
Tant que vous avez de l'argent, vous pouvez y jouer.	
<b>INTERET</b>	<b>64%</b>
Vous aurez plaisir à y jouer malgré la réalisation.	

1-2

JOUEURS

CARTOUCHE

## COMMENTAIRE



AXEL

Faire un jeu de casino pour tous ceux qui n'ont pas l'âge de participer part d'une bonne intention. Malheureusement, la réalisation de Lync Casino est assez médiocre. Certains jeux comme le Craps ou la roulette manquent de clareté. Il faut de bons yeux pour choisir son pari aux jeux de dés. On se demande à quoi servent les personnages que l'on rencontre au casino. Leur discours (en anglais!) est sans intérêt. A la longue, ils répètent toujours les mêmes phrases. Les décors du casino sont tristes à mourir. Si vous êtes un joueur invétéré, prêt à vendre toutes vos consoles pour jouer au casino, n'hésitez pas à aller faire un tour au Lync Casino.



## ENQUETE... sur ses LECTEURS !

Pourquoi ces questions ? Tout simplement pour mieux vous connaître et nous permettre d'améliorer le magazine que nous faisons pour vous.

### REPONDEZ VITE A CETTE ENQUETE

vous pouvez gagner, par tirage au sort : 5 Polaroids, 20 calculatrices, des PIN'S et des montres TILT

#### I - TOI ET CONSOLES +

##### 1) QUEL EST TON AVIS SUR NOS RUBRIQUES :

Tu es : a) très satisfait, b) assez satisfait c) peu satisfait  
d) pas du tout satisfait des rubriques suivantes :

	a	b	c	d
1 Matchs comparatifs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Tests et jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Courrier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Concours	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Tips	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 Charts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 P.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

##### 2) CES DIFFERENTS ASPECTS DU MAGAZINE TE SEMBLANT ILS ?

a) très agréable b) assez agréable c) pas du tout agréable

	a	b	c
1 la présentation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 les illustrations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 le ton	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 la fiabilité des tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

##### 3) SOUHAITES-TU QUE NOUS DEVELOPPIONS LES ARTICLES TRAITANT DE :

###### 1- NINTENDO :

a) NES ☐ b) SUPER FAMICOM ☐ c) SUPER NINTENDO ☐ d) GAME BOY ☐

###### 2- SEGA :

a) MASTER SYSTEM ☐ b) MEGADRIE ☐ c) GAME GEAR ☐

###### 3- NEC :

a) PC ENGINE ☐ b) CORE GRAFX ☐ c) SUPERGRAFX ☐  
d) PC ENGINE GT ☐ e) PC ENGINE DUO ☐ f) SUPERCARDROM2 ☐

###### 4- ATARI LYNX

###### 5- NEO GEO

###### 6- SUPERVISION

##### 4) TROUVES-TU QUE CONSOLES + SOIT CRITIQUE A L'EGARD DES LOGICIELS ?

a) Trop ☐ c) Assez ☐  
b) Pas assez ☐ d) Pas du tout ☐

##### 5) LES CRITIQUES DE CONSOLES + INFLUENCENT-ELLES TES CRITERES D'ACHAT ?

a) OUI ☐ b) NON ☐

##### 6) SOUHAITES-TU TROUVER DANS CONSOLES + :

a) Des posters ☐  
b) Des auto-collants ☐  
c) Des pin's ☐

##### 7) LA COUVERTURE INFLUENCE T-ELLE TON ACHAT ?

a) OUI ☐ b) NON ☐

##### 8) QUELS SONT LES AUTRES MAGAZINES CONSOLES OU MICRO QUE TU LIS REGULIEREMENT ?

a) TILT Microloisirs	<input type="checkbox"/>	f) NINTENDO PLAYER	<input type="checkbox"/>
b) GEN 4	<input type="checkbox"/>	h) BANZZAI	<input type="checkbox"/>
c) JOYSTICK	<input type="checkbox"/>	i) SUPER POWER	<input type="checkbox"/>
d) PLAYER ONE	<input type="checkbox"/>	k) MEGA FORCE	<input type="checkbox"/>
e) JOYPAD	<input type="checkbox"/>	l) SUPERSONIC	<input type="checkbox"/>

##### 9) SOIS PUR ET DUR, NOTES SEVEREMENT LES MAGAZINES SUIVANTS :

a) CONSOLES +	/20	d) TILT	/20
b) JOYPAD	/20	e) GEN4	/20
c) PLAYER ONE	/20	f) JOYSTICK	/20

##### 10) TU LIS CONSOLES + :

a) Tous les mois ☐ c) De 3 à 5 fois par an ☐  
b) De 6 à 10 fois par an ☐ d) De 1 à 2 fois par an ☐

##### 11) A PART TOI, COMBIEN DE PERSONNES LISENT TON CONSOLES + ?

a) 1 ☐ d) 4 ☐  
b) 2 ☐ e) 5 ☐  
c) 3 ☐ f) PLUS, PRECISES : .....

##### 12) SOUHAITES-TU T'ABONNER A CONSOLES + ?

a) OUI ☐ b) NON ☐

#### II - TOI ET LES CONSOLES

##### 13) POSSEDES-TU UNE (OU PLUSIEURS) CONSOLE ?

a) OUI ☐ b) NON ☐

si oui laquelle (ou lesquelles) :

###### 1- NINTENDO :

a) NES ☐ b) SUPER FAMICOM ☐ c) SUPER NINTENDO ☐ d) GAME BOY ☐

###### 2- SEGA :

a) MASTER SYSTEM ☐ b) MEGADRIE ☐ c) GAME GEAR ☐

###### 3- NEC :

a) PC ENGINE ☐ b) CORE GRAFX ☐ c) SUPERGRAFX ☐  
d) PC ENGINE GT ☐ e) PC ENGINE DUO ☐ f) SUPERCARDROM2 ☐

###### 4- ATARI LYNX

###### 5- NEO GEO

###### 6- SUPERVISION

###### 7- AMSTRAD GX 4000

###### 8- AUTRES.....

##### 14) ES-TU SATISFAIT DE TA CONSOLE ?

a) OUI ☐ b) NON ☐

##### 15) ENVISAGES-TU DE CHANGER DE CONSOLE ?

a) OUI ☐ b) NON ☐

Si oui, quelle machine vas-tu acheter d'ici la fin de l'année ?

###### 1- NINTENDO :

a) NES ☐ b) SUPER FAMICOM ☐ c) SUPER NINTENDO ☐ d) GAME BOY ☐

###### 2- SEGA :

a) MASTER SYSTEM ☐ b) MEGADRIE ☐ c) GAME GEAR ☐

###### 3- NEC :

a) PC ENGINE ☐ b) CORE GRAFX ☐ c) SUPERGRAFX ☐  
d) PC ENGINE GT ☐ e) PC ENGINE DUO ☐ f) SUPERCARDROM2 ☐

###### 4- ATARI LYNX

###### 5- NEO GEO

###### 6- SUPERVISION

###### 7- AUTRES.....

##### 16) ES-TU ?

a) Pro micro-ordinateurs ☐ c) Tolérant ☐  
b) Anti micro-ordinateurs ☐ d) Indifférent ☐

##### 17) POSSEDES-TU EGALEMENT UN MICRO ?

a) OUI ☐ b) NON ☐

si oui lequel :

a) Amstrad 464-644-6128	<input type="checkbox"/>	f) Commodore 64 ou 128	<input type="checkbox"/>
b) Amiga 500-600-1000-2000	<input type="checkbox"/>	g) Apple Macintosh	<input type="checkbox"/>
c) Atari Méga ST,STE,520,1040	<input type="checkbox"/>	h) CD-ROM	<input type="checkbox"/>
d) CDTV	<input type="checkbox"/>	i) CD-I	<input type="checkbox"/>
e) COMPATIBLE PC	<input type="checkbox"/>	j) Autres.....	<input type="checkbox"/>

##### 18) TU POSSEDES UN PC, QUELLE EST SA CONFIGURATION ?

###### A-Processeur :

a) XT ☐ c) 286 ☐  
b) 386 ☐ d) autres.....

###### B-Ecran :

a) CGA ☐ d) EGA ☐  
b) VGA ☐ e) SUPER VGA ☐





**19) QUEL TYPE DE JEUX PREFERES-TU ?**

- |                    |                          |                  |                          |
|--------------------|--------------------------|------------------|--------------------------|
| a) Jeux d'aventure | <input type="checkbox"/> | f) Shoot them up | <input type="checkbox"/> |
| b) Simulation      | <input type="checkbox"/> | g) Plateforme    | <input type="checkbox"/> |
| c) Action          | <input type="checkbox"/> | h) Beat them up  | <input type="checkbox"/> |
| d) Réflexion       | <input type="checkbox"/> | i) Tir           | <input type="checkbox"/> |
| e) Sport           | <input type="checkbox"/> | j) Auto-moto     | <input type="checkbox"/> |

**20) COMBIEN DE JEUX ACHETES-TU PAR MOIS (en moyenne) ?**

- |      |                          |         |                          |
|------|--------------------------|---------|--------------------------|
| a) 1 | <input type="checkbox"/> | d) 4    | <input type="checkbox"/> |
| b) 2 | <input type="checkbox"/> | e) 5    | <input type="checkbox"/> |
| c) 3 | <input type="checkbox"/> | f) Plus | <input type="checkbox"/> |

**21) COMBIEN DE JEUX ACHETES-TU PAR AN (en moyenne) ?**

- |              |                          |               |                          |
|--------------|--------------------------|---------------|--------------------------|
| a) de 1 à 5  | <input type="checkbox"/> | c) de 10 à 15 | <input type="checkbox"/> |
| b) de 5 à 10 | <input type="checkbox"/> | d) plus       | <input type="checkbox"/> |

**22) COMBIEN DE JEUX POSSEDES-TU ?**

- |                     |                          |                    |                          |
|---------------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|
| a) moins de 10 jeux | <input type="checkbox"/> | c) de 21 à 30 jeux | <input type="checkbox"/> |
| b) de 11 à 20 jeux  | <input type="checkbox"/> | d) plus de 30 jeux | <input type="checkbox"/> |

**23) QUEL BUDGET CONSACRES-TU, PAR MOIS, POUR L'ACHAT DE JEUX ?**

- |                   |                          |                    |                          |
|-------------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|
| a) de 0 à 300 F   | <input type="checkbox"/> | c) de 500 à 1000 F | <input type="checkbox"/> |
| b) de 300 à 500 F | <input type="checkbox"/> | d) au delà         | <input type="checkbox"/> |

**24) OU ACHETES-TU TES CARTOUCHES DE JEUX ?**

- |                           |                          |                 |                          |
|---------------------------|--------------------------|-----------------|--------------------------|
| a) Boutiques spécialisées | <input type="checkbox"/> | c) Hypermarchés | <input type="checkbox"/> |
| b) FNAC, VIRGIN           | <input type="checkbox"/> | d) V.P.C        | <input type="checkbox"/> |

**25) ECHANGES-TU TES JEUX ?**

- |  |                          |
|--|--------------------------|
| a) Entre copains                           | <input type="checkbox"/> |
| b) Par l'intermédiaire de boutiques ou VPC | <input type="checkbox"/> |

**26) COMBIEN "CONSOMMES-TU" DE JOYSTICKS PAR AN ?**

- |      |                          |      |                          |      |                          |      |                          |         |                          |
|------|--------------------------|------|--------------------------|------|--------------------------|------|--------------------------|---------|--------------------------|
| a) 1 | <input type="checkbox"/> | b) 2 | <input type="checkbox"/> | c) 3 | <input type="checkbox"/> | d) 4 | <input type="checkbox"/> | c) Plus | <input type="checkbox"/> |
|------|--------------------------|------|--------------------------|------|--------------------------|------|--------------------------|---------|--------------------------|

**27) COMBIEN DE TEMPS JOUES TU PAR JOUR ?**

- |          |                          |         |                          |
|----------|--------------------------|---------|--------------------------|
| a) 30 mn | <input type="checkbox"/> | b) 1h   | <input type="checkbox"/> |
| c) 2h    | <input type="checkbox"/> | d) Plus | <input type="checkbox"/> |

**III - TOI ET LE MINITEL**

**28) DISPOSES TU D'UN MINITEL ?**

- |        |                          |        |                          |
|--------|--------------------------|--------|--------------------------|
| a) OUI | <input type="checkbox"/> | b) NON | <input type="checkbox"/> |
|--------|--------------------------|--------|--------------------------|

**29) TU CONSULTES 36 15 TCP :**

- |                   |                          |                                |                          |
|-------------------|--------------------------|--------------------------------|--------------------------|
| a) Jamais         | <input type="checkbox"/> | c) De temps en temps           | <input type="checkbox"/> |
| b) Tous les jours | <input type="checkbox"/> | d) Au moins 1 fois par semaine | <input type="checkbox"/> |

**30) CONSULTES-TU D'AUTRES SERVICES TELEMATIQUES "MICRO" ?**

- |                |                          |                     |                          |
|----------------|--------------------------|---------------------|--------------------------|
| - NON          | <input type="checkbox"/> | -Si OUI, lesquels : | <input type="checkbox"/> |
| a) GEN 4       | <input type="checkbox"/> | d) JOYSTICK         | <input type="checkbox"/> |
| b) TC PLUS     | <input type="checkbox"/> | e) PLAYER ONE       | <input type="checkbox"/> |
| c) ATARI       | <input type="checkbox"/> | f) JOYPAD           | <input type="checkbox"/> |
| g) Autres..... | <input type="checkbox"/> |                     |                          |

**IV - TOI ET TES LOISIRS**

**31) REGARDES-TU MICRO KID'S ?**

- |        |                          |        |                          |
|--------|--------------------------|--------|--------------------------|
| a) OUI | <input type="checkbox"/> | b) NON | <input type="checkbox"/> |
|--------|--------------------------|--------|--------------------------|

Si OUI,

- |                        |                          |                      |                          |
|------------------------|--------------------------|----------------------|--------------------------|
| a) Toutes les semaines | <input type="checkbox"/> | c) Occasionnellement | <input type="checkbox"/> |
|------------------------|--------------------------|----------------------|--------------------------|

Quand:

- |                |                          |                |                          |
|----------------|--------------------------|----------------|--------------------------|
| a) le Mercredi | <input type="checkbox"/> | b) le Dimanche | <input type="checkbox"/> |
| c) les 2       | <input type="checkbox"/> |                |                          |

**32) ENFIN UNE EMISSION SUR LA MICRO !**

- |                |                          |               |                          |
|----------------|--------------------------|---------------|--------------------------|
| a) C'est super | <input type="checkbox"/> | c) C'est bien | <input type="checkbox"/> |
| b) Pas mal     | <input type="checkbox"/> | d) Beurk      | <input type="checkbox"/> |

**33) MICRO KID'S & CONSOLES + TE SEMBLANT-ILS COMPLEMENTAIRES ?**

- |        |                          |        |                          |
|--------|--------------------------|--------|--------------------------|
| a) OUI | <input type="checkbox"/> | b) NON | <input type="checkbox"/> |
|--------|--------------------------|--------|--------------------------|

**34) Y A T-IL DES RUBRIQUES DE CONSOLES + QUE TU SOUHAITERAIS RETROUVER DANS MICRO KID'S ?**

- |                         |                          |        |                          |
|-------------------------|--------------------------|--------|--------------------------|
| a) OUI                  | <input type="checkbox"/> | b) NON | <input type="checkbox"/> |
| Si oui, lesquelles..... |                          |        |                          |

**35) QUELLES SONT TES 3 EMISSIONS DE TELES PREFEREES**

- |         |
|---------|
| a)..... |
| b)..... |
| c)..... |

**36) QUELLES RADIOS ECOUTES-TU ?**

- |                    |                          |                 |                          |
|--------------------|--------------------------|-----------------|--------------------------|
| a) NRJ             | <input type="checkbox"/> | g) SKY ROCK     | <input type="checkbox"/> |
| b) EUROPE 1        | <input type="checkbox"/> | h) EUROPE 2     | <input type="checkbox"/> |
| c) FUN RADIO       | <input type="checkbox"/> | i) RTL          | <input type="checkbox"/> |
| d) FRANCE INFO     | <input type="checkbox"/> | j) VOLTAGE FM   | <input type="checkbox"/> |
| e) OUI FM          | <input type="checkbox"/> | k) RADIO NOVA   | <input type="checkbox"/> |
| f) RIRE & CHANSONS | <input type="checkbox"/> | l) FRANCE INTER | <input type="checkbox"/> |

**37) EN DEHORS DES MAGAZINES " MICRO " CITES LES CATEGORIES DE MAGAZINES QUE TU LIS LE PLUS REGULIEREMENT (au moins cinq numéros par an )**

- |                                |                          |                               |                          |
|--------------------------------|--------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| a) Magazines sportifs          | <input type="checkbox"/> | d) News                       | <input type="checkbox"/> |
| b) BD                          | <input type="checkbox"/> | e) Mag. rock, musique, cinéma | <input type="checkbox"/> |
| c) Magazines ado/Presse jeunes | <input type="checkbox"/> | f) Hebdo télé                 | <input type="checkbox"/> |

**38) POUR TE DEPLACER, TU UTILISES :**

- |                  |                          |                             |                          |
|------------------|--------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| a) Un vélo       | <input type="checkbox"/> | d) Une mobylette            | <input type="checkbox"/> |
| b) Un scooter    | <input type="checkbox"/> | e) Une moto                 | <input type="checkbox"/> |
| c) Une voiture   | <input type="checkbox"/> | f) Les transports en commun | <input type="checkbox"/> |
| g) Autre : ..... |                          |                             |                          |

**V - QUI ES-TU ?**

**39) TU ES DE SEXE :**

- |             |                          |            |                          |
|-------------|--------------------------|------------|--------------------------|
| a) Masculin | <input type="checkbox"/> | b) Féminin | <input type="checkbox"/> |
|-------------|--------------------------|------------|--------------------------|

**40) DANS QUEL DEPARTEMENT VIS-TU ?**

/ / /

**41) TU HABITES :**

- |  |                          |
|--|--------------------------|
| a) une commune rurale                      | <input type="checkbox"/> |
| b) une ville de moins de 20 000 habitants  | <input type="checkbox"/> |
| c) une ville de 20 000 à 100 000 habitants | <input type="checkbox"/> |
| d) une ville de plus de 100 000 habitants  | <input type="checkbox"/> |
| e) Agglomération de Paris                  | <input type="checkbox"/> |

**42) TU ES AGE DE :**

- |                   |                          |                      |                          |
|-------------------|--------------------------|----------------------|--------------------------|
| a) moins de 8 ans | <input type="checkbox"/> | f) de 21 à 24 ans    | <input type="checkbox"/> |
| b) de 9 à 11 ans  | <input type="checkbox"/> | g) de 25 à 34 ans    | <input type="checkbox"/> |
| c) de 12 à 14 ans | <input type="checkbox"/> | h) de 35 à 49 ans    | <input type="checkbox"/> |
| d) de 15 à 17 ans | <input type="checkbox"/> | i) de 50 à 64 ans    | <input type="checkbox"/> |
| e) de 18 à 20 ans | <input type="checkbox"/> | j) de 65 ans et plus | <input type="checkbox"/> |

**43) TA PROFESSION OU CELLE DE TON PERE OU DE TA MERE :**

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| a) Agriculteur  | <input type="checkbox"/> |
| b) Artisan- commerçant                                | <input type="checkbox"/> |
| c) Profession libérale                                | <input type="checkbox"/> |
| d) Fonctionnaire                                      | <input type="checkbox"/> |
| e) Cadre supérieur                                    | <input type="checkbox"/> |
| f) Profession intermédiaire (encadrement, technicien) | <input type="checkbox"/> |
| g) Employé  | <input type="checkbox"/> |
| h) Ouvrier  | <input type="checkbox"/> |
| i) Inactif  | <input type="checkbox"/> |

**44) TU N'EXERCES PAS D'EMPLOI : TA SITUATION SCOLAIRE :**

- |            |                          |                  |                          |
|------------|--------------------------|------------------|--------------------------|
| a) Ecolier | <input type="checkbox"/> | c) Etudiant      | <input type="checkbox"/> |
| b) Lycéen  | <input type="checkbox"/> | d) Sans activité | <input type="checkbox"/> |

Pour participer au tirage au sort, complètes également ce bulletin et adresses le tout à :  
CONSOLES +, Enquête lecteurs, 9/13 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_

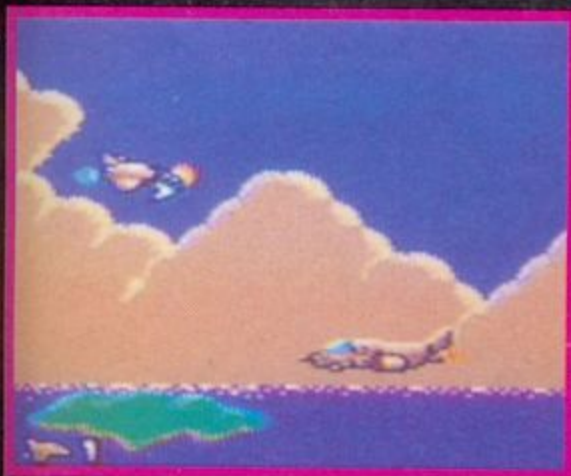




# AERIAL ASSAULT



Un groupe de terroristes s'est emparé de tous les points stratégiques de notre planète. Ils menacent de plonger la Terre entière dans une sorte d'esclavage. Agissant par surprise, ils ont réussi à s'emparer des différents endroits névralgiques après avoir battu en brèche les forces de l'ordre. Evidemment, la dernière chance réside en vous (et dans votre jet ultra-perfectionné). Vous allez donc partir traquer l'ennemi un peu partout. Suivant les niveaux, vous l'affronterez dans les airs, sur l'eau et à terre. A la fin du jeu, vous irez même le combattre dans l'espace! Votre jet est doté de deux types de projectile. Il peut tirer au canon sur les objectifs qui sont devant lui ou bien lancer des bombes particulièrement efficaces pour liquider blindés ou navires. Les traditionnels bonus vous permettent d'accroître votre armement. Ces bonus se récupèrent en abattant des engins adverses signalés par un petit carré autour d'eux. Certains fournissent des tirs plus puissants. D'autres, une sorte de protection à l'avant de l'appareil. Parmi les options, il est possible de jouer à deux, en s'entraînant ou bien l'un contre l'autre. Chaque stage se termine par un duel avec un gardien de fin de niveau.



Le premier niveau aérien ne recèle pas de difficulté majeure.



Après vérification du tableau de bord, vous attaquez la première mission.

## COMMENTAIRE



BANANA SAN

Les shoot-them-up ne sont pas légion sur la Game Gear et celui-là est d'autant plus le bienvenu que sa réalisation est de très bonne qualité. Certes les décors sont plutôt simples, certes les

sprites des adversaires sont un peu toujours les mêmes, mais le jeu reste attachant. De plus, il n'est pas si facile que ça à terminer et risque de vous occuper un petit bout de temps. Il est souvent préférable de ne pas se servir des Continus, mais de recommencer le jeu depuis le premier niveau pour bénéficier de toutes les armes-bonus afin de franchir un passage difficile. Un shoot-them-up propre, bien adapté à la Game Gear.



Certains ennemis sont de fort belle taille.

Passage délicat au-dessus d'une rivière de lave.



Attendez-vous à tout, même à rencontrer un destroyer volant!

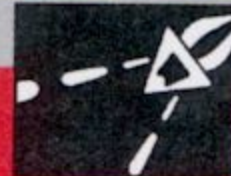


IMAGESOFT PRIX : C  
APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>35%</b>
<i>Inexistante!</i>	
<b>GRAPHISME</b>	<b>75%</b>
<i>Simple mais coloré et adapté à l'écran de la GG.</i>	
<b>ANIMATION</b>	<b>78%</b>
<i>De gros sprites pour les boss de fin de niveau.</i>	
<b>BANDE-SON</b>	<b>64%</b>
<i>Des bruitages très classiques.</i>	
<b>JOUABILITE</b>	<b>77%</b>
<i>Votre jet répond correctement aux commandes.</i>	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>86%</b>
<i>Le jeu n'est pas si facile qu'on pourrait le croire!</i>	
<b>INTERET</b>	<b>78%</b>
<i>Un shoot-them-up correct.</i>	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



Bon, ça y est, je me suis acheté une Super Nintendo. C'est pas mal, sauf que les jeux ne sont vraiment pas légion. Le seul qui soit vraiment intéressant dans la première fournée est Mario, qui accompagne la machine. Dans la deuxième fournée, j'attends avec impatience Zelda. Mais sera-ce suffisant pour concurrencer sérieusement la Megadrive qui propose déjà quelques dizaines de "bons" jeux ? Si Nintendo ne se dépêche pas pour approvisionner le marché français en jeux variés et de qualité, l'avenir de la SNIN (ce sera mon abréviation officielle pour la Super Nintendo !) est incertain. A ce propos, un lecteur (sur minitel) m'a dit avoir réussi à fabriquer un adaptateur SFC-SNIN. Il utilise le boîtier SNES (américain) — SFC (japonais), qui coûte environ 150 F, et une puce de la cartouche de Super Mario. On vous passe les plans dès qu'on les reçoit. Désolé si ça met M. Nintendo en colère, mais les utilisateurs seront contents (moi le premier). A propos de minitel, je viens d'installer un modem sur ma machine. Consulter les serveurs, c'est très pratique. En revanche, je trouve que le téléchargement (tous serveurs confondus), c'est de l'arnaque pure et simple. Comment, ça ne vous concerne pas ? Mais c'est de la Culture Générale, Monsieur ! Allez, jouez bien (mais pas trop), et préparez-vous pour les vacances, je sens qu'elles vont être formidables.

Wieklen le nain bucolique, à qui le soleil et le chant des oiseaux donnent des envies de vacances...

PS: Si vous voulez rigoler un peu, allez voir les réponses aux questions sur 36 15 Nintendo. Ça, c'est de l'arnaque (mais non, j'en veux pas à Nintendo, simplement, je trouve certaines choses désolantes...)

PS 2: Impossible de résister à passer d'autres dessins de dragons, ils sont trop beaux ! Merci encore et bravo.

## CRITIQUE

Salut les philosophes du pixel, les psychiatres de la maladie qui nous touche tous. Je souhaiterais avant tout vous complimenter pour cette superbe revue. Je voudrais cependant dire que vous avez commis une petite erreur, qui ne sera pas sans conséquences. C'est-à-dire au moins cette lettre (haha) (hihi, rire de W). Lisez plutôt: alléché par le titre "Les dix meilleurs jeux Super Nintendo" sur votre couverture, je m'emparai doublement plus vite de ce magazine, et en fis une publicité monstre avant même d'en feuilleter les pages. Mais horreur ! Je m'aperçus que les jeux n'étaient que de vieux classiques sur SFC ! Evident, mais j'ai été un peu déçu. Pour réparer les dégâts, j'aimerais que vous justifiez votre erreur. A part ça, votre revue est d'excellente qualité. Super, les gars ! (Et les filles alors ? note d'Isabelle.)

Olivier

Désolé que tu aies pu être déçu. Vraiment désolé. Mais franchement, j'ai du mal à comprendre ce que tu attendais. On parlait de la Super Nintendo, qui sortait

attendre, pas de faire un test en profondeur des dernières sorties SFC (qui sont tout à fait hors sujet). Il s'agissait de décrire (rapidement) aux



Boris



Non signé



nouveaux acheteurs de la SNIN les jeux les plus marquants sur la SFC, qui devraient à coup sûr sortir sur la SNIN. De toute façon, cela ne nous empêchera absolument pas de tester des jeux SNIN qui ne l'ont pas été sur SFC, même s'ils sont déjà anciens sur cette dernière console. Après tout, les possesseurs de SFC ne sont pas les possesseurs de SNIN.

**Wieklen le Juste**

pour ses décors bouddhistes et les images des combattants à demi morts?

5) Pourriez-vous faire un reportage sur le Super Scope et ses jeux?

6) Pour le Super Scope, pensez-vous que l'on pourrait voir le jeu d'arcade Terminator 2, où l'on doit, comme dans Op. Thunderbolt, utiliser des mitraillettes pour détruire des cyborgs et des hélicos qui arrivent sur le fond de l'écran?

7) Quels sont les jeux prévus pour le CD-ROM de la Super Famicom?

8) Existe-t-il un adaptateur permettant d'utiliser les jeux Super Famicom sur Super Nintendo?

9) Pourriez-vous me renseigner sur la passerelle XA qui permettra de jouer avec des CD

## COURRIER

### SEIGNEUR DES NAINS

Seigneur des nains, je t'en supplie, réponds à mes questions:

1) Es-tu le cousin d'E.T.?

2) Verra-t-on un jour la suite de Super Ghouls'n Ghosts sur Super Nintendo? J'en bave déjà comme un cinglé qui a pas eu sa dose.

3) Est-ce que Street Fighter II (ou Street Fighter III si vous préférez) sortira sur ma Super Nintendo?

**King Arthur**

Superbe, ton dessin.

1) Tu confonds la S-F et le médiéval fantastique. Attends, je t'explique.

E.T., les soucoupes volantes, les lasers, les petits hommes mauves (comme Doguy) font partie de l'imaginaire d'auteurs illuminés (ou shootés, je sais pas). Cela n'a RIEN de réel (ni même de réaliste). Les nains, les dragons (comme ceux que vous m'avez envoyés, mille fois merci) existent REELLEMENT (la preuve, je suis là). Saisis-tu la différence?

2) Je vois... je vois une machine extraordinaire... Elle fait 2 cm sur 2 cm, et affiche une image sur tout un mur... Son nom? La Super Mega Hyper Nintendo Plus. Je vois... Un jeu hyper-méga-dément (Doguy dit ça tout le temps). C'est Super Ghouls'n Trolls IV, c'est en 3D virtuelle et c'est super... Bon, c'est bien les boules de crystal, mais ce n'est pas très efficace!

3) Il arrive! Quand? Heu... Bientôt. Il est annoncé pour Noël (et oui, il va encore falloir attendre).

### 2 HÉROS

Mon nom est Capt'ain Contra, et je possède une NES et une Super Nintendo. Je profite de ma lettre pour passer un petit bonjour à toute l'équipe. Voici quelques questions et suggestions.

1) Pourriez-vous trouver une page libre pour faire une rubrique arcade?

2) Quand un jeu peut se jouer à deux, il faudrait une photo où l'on voit les deux héros.

3) Pourriez-vous classer les tests par console, et les annonces par département.

4) Je sais que Nintendo est très strict: pas de religion ni de sang dans ses jeux. Va-t-il censurer Street Fighter II





# COURRIER

interactifs (CD-I) sur le CD-ROM de la Super Famicom ?

10) Peux-tu m'envoyer, en cachette, la photo de la rédaction et de toi, Wieklen ?

**Capt'ain Contra**

1) Plusieurs problèmes se posent quant à la création d'une rubrique "arcade" digne de ce nom. Le premier, que tu as

soulevé, est celui de la place. Une seule page, c'est franchement insuffisant, il en faudrait au moins deux ou trois. Cela fait un ou deux jeux en moins... Second point, les salles d'arcade vont très mal. Les consoles (MD, SFC, et surtout Neo Geo) sont nettement plus intéressantes pour les joueurs, et proposent des jeux souvent aussi bons, voire meilleurs, que les bornes d'arcade. La seule parade que les fabricants aient trouvée a été de développer de nouvelles techniques, mais cela coûte cher et il est très difficile aux exploitants de les rentabiliser. On pense à une rubrique de ce type depuis la création du journal. Mais, même si elle doit voir le jour, ce ne sera pas tout de suite.

2) Tu as tout à fait raison. Dans les faits, nous sommes souvent débordés et il est difficile de dévoyer un autre testeur pour jouer à deux. Depuis l'arrivée de Robby (le robot), c'est plus facile, car il est un vrai fou de jeux et il nous force (aïe, peux-tu taper moins fort s'il te plaît ?) à jouer avec lui. A propos de Robby, cette grande perche (il doit faire 1,90 m, tout mon contraire !) tout le temps stressée, est vraiment super-sympa. Si vous voulez lui faire plaisir, envoyez-lui un petit mot, et expliquez-lui qu'être grand, ce n'est pas une tare trop grave, moi, il ne me croit pas !

3) J'ai déjà répondu, il n'y a pas très

longtemps, à la première partie de ta question. Nous ne classerons pas les tests par console.

Pour ce qui est des petites annonces, il y a semble-t-il un problème d'intendance. Je vais voir ce que je peux faire, mais je ne promets rien...

4) J'espère que non. A propos du "strict" de Nintendo, c'est dû, hormis au délicat désir de ne pas choquer nos pauvres petits esprits infantiles, à la pression très forte que cette marque subit aux Etats-Unis de la part des parents. Mais, après tout, si le jeu reste aussi amusant, ce n'est pas très grave.

5) Comment, cela n'a pas encore été fait ? Incroyable ! Mais que fait la police ?

6) C'est a priori tout à fait possible. Quant à savoir si cela sera fait...

7) Quel CD-ROM ? Heu, pardon. Cet accessoire n'est pas encore dispo au

Japon, et Nintendo France (Bandai) n'en a pas entendu parler. Scrute les pages de Banana, il sera le premier informé. Moi, je ne sais pas.

8) Hé hé... Tu as lu l'édito. Nintendo n'a en revanche rien de prévu, mais si c'est aussi facile, je ne doute pas que l'on en trouve rapidement dans le commerce. Moi, ce qui m'étonne, c'est qu'en modifiant ses cartouches pour chaque partie du globe, Nintendo (comme Sega avant lui) se crée une véritable situation de monopole. Personnellement je trouve cela désolant (après tout, les importateurs parallèles achètent bien leurs machines et leurs jeux à Nintendo, non ?).

9) Tu sais, dans ce milieu, les alliances et les trahisons vont bon train. Il "semblerait" que le CD-I permette un jour (...) de lire les CD de la SFC. Le

contraire est "possible", mais me semble peu probable. De toute façon, les jeux SFC sont pour l'instant bien meilleurs que ceux disponibles sur CD-I.

10) Hé hé... Je vais essayer de trouver ça, mais ne le répète pas. De toute

façon, je vais voir si on peut en passer une dans Consoles +. Attention, nous ne sommes pas Dorothee, et il n'est pas question d'envoyer des dizaines de photos dédiacées à nos milliers (millions, milliards ?) de lecteurs en délire.

## SCHTROUMF

Je te schtroumfsalut !, Wieklen le nain (entre nains et schtroumfs, ça doit plutôt bien se passer, vous êtes très petits) !

Comment schtroumf-t-on le métier de testeur de jeux ? Explique-moi bien ça en détail, car j'aimerais bien schtroumfer ce super-giga-mégasch-

troumf (c'est l'horreur d'écrire ce mot trente fois dans le texte, essayez un peu pour voir ! ndW) métier !

**Romain**

Oui à ta deuxième question (scusez si je la passe pas, mais c'est perso). Pour devenir "schtroumfeur de jeux". Tu prends une Schtroumf de Lune, que tu écrases délicatement entre le pouce et l'auriculaire (attention, c'est salissant). Tu schtroumfs ensuite la poudre obtenue dans une marmite avec de l'essence de schtroumf rouge, et tu fais revenir le tout à schtroumf doux. Même si ça ne marche pas, c'est très bon....

En fait, pour devenir "journaliste spécialisé dans une revue de micro-informatique ludique", il n'y a pas de chemin bien défini. Untel aura fait des études supérieures (bac + 7 !), un autre n'aura pas son certificat d'études... Ce qui compte par-dessus tout (à mon avis), c'est aimer ce qu'on fait. A partir de là, tout est possible, la motivation et la détermination ouvrant pas mal de portes. Quelques petits détails sur le métier de journaliste (qui semble vous faire rêver). Il y a deux types de journalistes : les "fixes" et les "pigistes". Les premiers sont rédacteurs, chefs de rubrique, rédac' chef adjoint et rédac' chef. Consoles + n'a que ces deux dernières catégories (un exemplaire de chaque). Les pigistes sont des journalistes "indépendants", payés à la quantité de travail qu'ils font (la "pige"). Moi, par exemple, je suis le premier nain pigiste de l'histoire (je ne parle pas des petits humains, mais des vrais nains barbus comme moi!).

## TIME TRAVELLER

Je suis un "ségamaniaque" acharné ! Et j'ai vu dans Consoles + n°1 (et depuis ce temps-là je les achète tous !) un reportage (dans la rubrique "News") sur le "Time Traveller", la borne d'arcade holographique. Je l'ai découvert au Futuroscope, j'y ai joué, et je suis resté stupéfait devant la beauté des graphismes. Je sais, c'est de l'holographie, mais quand même ! Est-ce que cette borne d'arcade se verra plus souvent ? Et la verra-t-on un jour commercialisée sous forme de console (on peut toujours rêver !) ? Pourriez-vous faire un reportage plus approfondi ? Merci d'avance !

**Azad, le segamaniaque acharné !**

Je n'ai pas eu personnellement l'occasion de voir cette borne autrement que de loin, ce qui est un tort (et le tort tue...). C'est de toute façon le prémice des jeux de demain (imagine, un univers virtuel en holographie... ce serait autre chose que ces lunettes inconfortables !). De par mon



King Arthur

AK



# COURRIER

expérience (j'ai tout de même 357 ans!), je peux te dire que la micro — et ses jeux — évolue très vite, et je ne serais pas surpris que dans quatre ou cinq ans on ait tous chez nous une console utilisant l'holographie. Pour le reportage, plusieurs options sont possibles. Voulez-vous juste que nous vous fassions rêver? Que nous vous donnions des infos purement ludiques? Désirez-vous que nous vous expliquions "comment ça marche" (lasers, etc.)? Ecrivez-nous, expliquez-nous ce que vous désirez.

## SALUT WIECKLLAEN

Suite à C+ n° 9, voici mes questions :

- 1) A quoi sert le Wild Boy?
- 2) Même si c'est interdit, où peut-on l'avoir, et quel est son prix?
- 3) Quels seront les prochains jeux de la Super Nintendo française?
- 4) Quel est, à TON avis, le meilleur jeu sur : Nec Coregrafx, Nintendo NES, Megadrive, Lynx?
- 5) Atari va-t-il sortir de nouveaux jeux sur Lynx?

Julien

Wieklen, W.I.E.K.L.E.N! C'est pourtant pas compliqué!

1) C'est un accessoire qui permet d'afficher l'image provenant d'une Game Boy sur un moniteur ou un téléviseur. Il s'agit en fait d'une NES trafiquée, et donc d'un émulateur Game Boy sur NES.

2) Ce n'est pas tant que cet accessoire soit interdit, mais il est purement et simplement introuvable. Il doit y en avoir deux ou trois en France, et Nintendo les prête au compte-gouttes aux différents magazines.

3) La seconde tournée arrivera en septembre et comportera entre autres Castlevania 4, Addam's Family, Final Fight. Pour Noël, pas moins de 30 jeux sont attendus, dont Lemmings, Zelda 3, Super Ghouls'n Ghosts, Pilot Wing, Street Fighter II, etc.

4) - NEC: Spriggan  
- NES: les Mario  
- MD: Sonic et Thunder Force III.  
- LYNX: je ne connais pas bien cette machine, je ne m'avancerais donc pas.

5) Ma foi, s'ils veulent soutenir la

Lynx (comme ils en ont montré l'intention)... Cela dit, il serait à mon avis judicieux de baisser un peu le prix des cartouches...

## CPNK (CONFRERIE DES PETITS NAINS KARATEKAS)

Tout d'abord, je tiens à te dire que je suis de tout cœur avec toi. Car, moi-même, je ne suis pas très grand, et cela occasionne parfois des plaisanteries de mauvais goût. Moi, pour calmer les petits plaisantins, je te conseille un enchaînement: deux coups de poing, suivis d'un grand coup de boule, à la manière d'Axel Stone dans le célèbre Streets of Rage. Bon, assez de violence, et passons à quelques questions.

- 1) Tout d'abord, dans combien de mois, d'années, ou éventuellement de siècles, le superbe Street Fighter II sera-t-il disponible en France?
- 2) Au Japon, existe-t-il d'autres manettes que les joypads livrés avec les SFC? Seront-elles bientôt disponibles en France?
- 3) Est-ce qu'il est prévu un Mario 5 sur Super Famicom (et un 6? un 7? et un 23...)?
- 4) Ghouls'n Ghosts sur MD et Super Ghouls'n Ghosts sur SFC sont-ils semblables ou totalement différents (j'ai le premier; et je pense m'acheter l'autre)?
- 5) Pensez-vous publier un Hors Série de C+, avec toutes les consoles au banc d'essai, et des centaines de jeux testés?

J'ai déjà essayé. Mais le troll à qui j'ai fait ça avait des tibias très solides, et je me suis fait mal aux mains et à la tête...

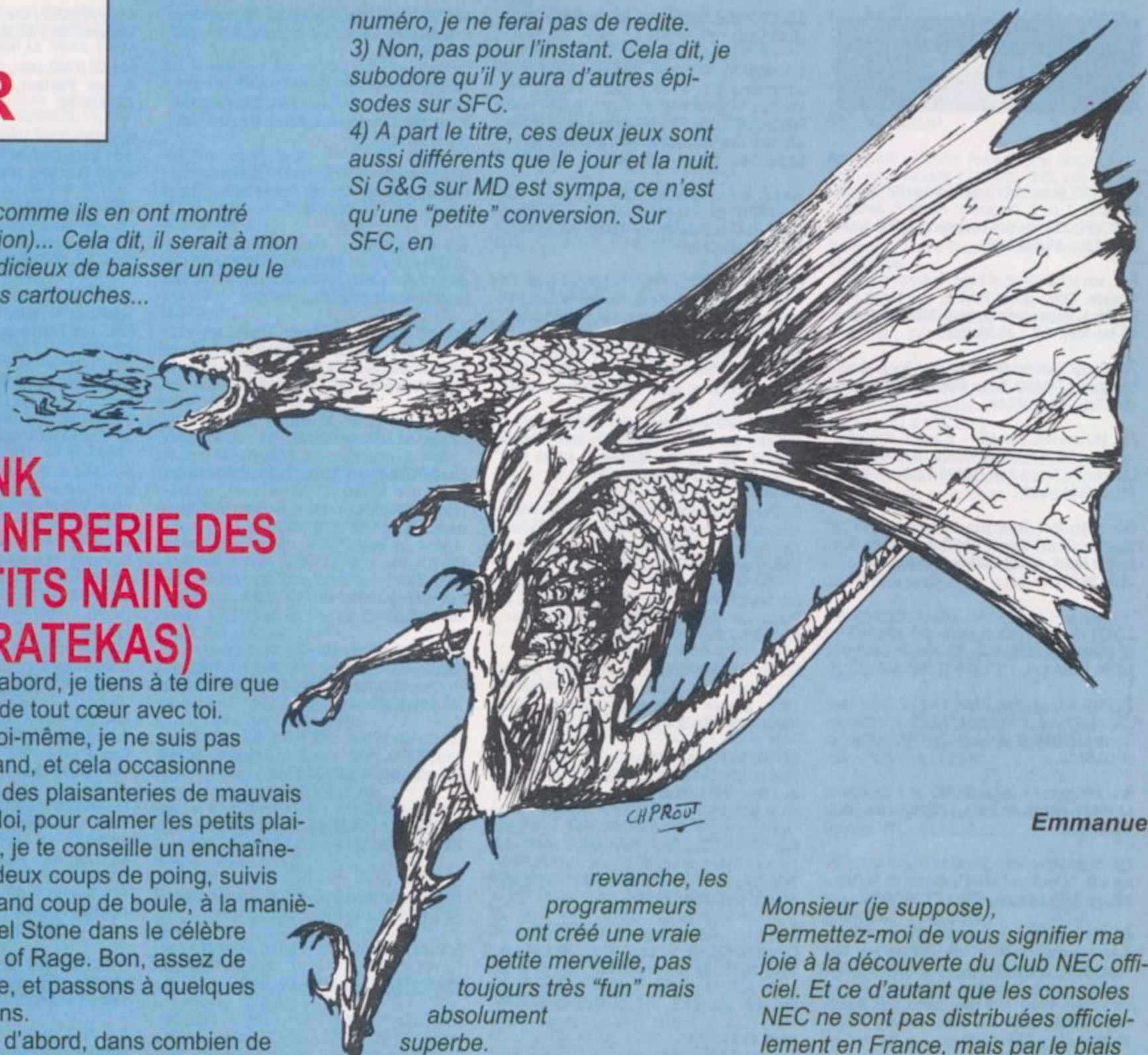
1) Non, sérieusement, faut que je me mette à la voyance, sinon je ne pourrai jamais vous satisfaire...

2) Pas besoin d'aller au Japon pour trouver des manettes pour SFC (et SNIN, bien entendu). Tu dois pouvoir les trouver quelque part dans ce

numéro, je ne ferai pas de redite.

3) Non, pas pour l'instant. Cela dit, je subodore qu'il y aura d'autres épisodes sur SFC.

4) A part le titre, ces deux jeux sont aussi différents que le jour et la nuit. Si G&G sur MD est sympa, ce n'est qu'une "petite" conversion. Sur SFC, en



Emmanuel

revanche, les programmeurs ont créé une vraie petite merveille, pas toujours très "fun" mais absolument superbe.

5) Ma foi, le Guide Tilt-Consoles+ pourrait peut-être être divisé en deux, mais pour l'instant aucune décision n'a été prise en ce sens.

## CLUB NEC OFFICIEL

Monsieur, Madame, Je suis un adhérent du Club Nec Officiel (créé en mars 1991), et j'ai remarqué que certains jeux comme Populous Promised Lands, Far Eden of Xmaru 2, Efera and Jiliora, Gain Ground, Darius 2, Forgotten Worlds, Sorcerian, Dragon Slayer, Shadow of the Beast, etc., pourtant jouables et superbes, n'ont pas été testés dans votre revue.

Je tiens donc à manifester, par le biais de cette pétition (une seule signature NDW) mon mécontentement envers votre revue, trop partielle (il est vrai que Sodipeng n'a pas les moyens de Sega et Nintendo).

Je souhaite donc que votre revue soit plus équitable, et moins influencée par les deux leaders du marché des consoles.

Derep

Monsieur (je suppose), Permettez-moi de vous signifier ma joie à la découverte du Club NEC officiel. Et ce d'autant que les consoles NEC ne sont pas distribuées officiellement en France, mais par le biais de Sodipeng, honorable et très efficace société, et pour l'occurrence "importateur parallèle" (parallèle à quoi, c'est vrai que l'on peut se le demander).

Dans l'état actuel des choses, NEC n'envisage pas la distribution "officielle" de ses consoles en Europe, et laisse sagement les coudées franches à Sodipeng. Cela dit, comme vous le précisiez, Sodipeng n'a pas les moyens d'un Bandai ou d'un Sega, et si Nintendo met six mois à importer les jeux japonais, on peut difficilement demander à Sodipeng de faire mieux. Donc, soit les jeux que nous n'avons pas testés ne sont pas encore importés par Sodipeng, soit ils ont oublié de nous les envoyer.

Dernière remarque, la NEC CoreGrafx est une machine superbe, qui surpasse sur certains points la MD et la SFC (qui sont pourtant des 16 bits). Les shoot-them-up, entre autres, sont sans aucun doute les meilleurs. Nous sommes des fans acharnés de cette console, donc s'il vous plaît ne nous accusez pas d'être partiaux. Sans rancune.

**Merci à Boris, JMC, King Arthur, Emmanuel et à l'anonyme pour leurs dessins.**

(N'oubliez pas de signer vos dessins.)



## ÉCHANGES

Éch. jx GB : Robocop 2, Bural Flighter, TMT 2, ctre Megaman 1 ou 2. Dragonlair, Prince P. Jérôme BRECHET, 282, rte des Borgnières, 85300 Soullane. Tél. : 51.93.20.05.

Éch., vds jx MD Street of Rage, Quackshot, Sonic, Fantasia. Cher. James Pond II, etc. Serge DU-MEIGE, 1, Hameau de Cavalas, 30380 St-Christol-les-Ales. Tél. : 66.30.48.25.

Éch. Secret Commando ctre Wonder Boy I, Shinoby. Vincent TIRADO, 7, rue Bloch, 25000 Besançon. Tél. : 81.51.47.41.

Éch. MD ctre Neo-Geo, MD + 2 Joys + 9 jx gar. 9 mois + nbx magazines. Ronny HAMOUSIN, 3, chemin du Grand Bois, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.12.23.

Éch. jx Ms Dick Tracy ctre 688 Attaque Sub ou Ghoul's n Ghost. Benoît NAGELS, 9, place Robert-le Phort, 49330 Château-sur-Sarthe. Tél. : 41.69.85.61.

Vds MD + 7 jx ST of R., Mickey, Moonwalker 2 000 F + man. + adapt. jap. ou éch. ctre SFC + jx. Sébastien DESMARS, 26, rue de Paulhac, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.03.41.

Éch. MD + 5jx (Street, Hellfire) val. : 2 900 F ctre SFC ou SN + 2 jx. Thierry LABICHE, 15, square Surcouf, 91350 Grigny 2. Tél. : (16-1) 69.06.66.12.

Éch. PC Engine + 4 jx ctre MD + 4 jx. Julien LAPORTE, 63, av. de Paris, 17200 Royan. Tél. : 46.39.31.02.

Éch. Super Shinobi, Mickey et Moonwalker ctre jx sur MD. Sébastien CLANET, 9, rue de la Paix, bât. H, 73160 Cognin. Tél. : 79.96.94.95.

Éch. Elviento, Shadow, Forgotten, World ctre Devil Crash. Régis LE GUILLoux, Beauséjour, St-Guyomard, 56460 Sérent. Tél. : 97.75.99.87.

Éch. Buble Ghost (GB) ctre autred jeu. Julien HUOT MARCHAND, 17, rue Pasteur, 25120 Maiche. Tél. : 81.64.09.68.

Éch. Nee + plat. + 7 jx (SMA 1, DD 2, etc. ctre GG + 2 jx ou ach. GG + jx, vte poss. Benoît SARRAZIN VIANI, 18, Musset, 33500 Lalande de Pomerol. Tél. : 57.51.35.34.

Nee éch. à Boy and His Blob ou Rygar ou Metroid ctre Snake's Revenge. Raphaël CHEVALIER, 131, rte de Genève, 74240 Gaillard. Tél. : 50.38.86.70.

Éch. Decapattack, Mystic, Defender, Strider, Run Ark Fighting Master ctre Batman DJ. Boy, DD II. Hubert HENRY, 37, place Droualee, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.65.65 (17 h 45 à 19 h).

Éch. MD Jap (50 Mh) + 8 jx ctre Neo-Geo + 1 ou 2 jx ou ctre Super Nintendo franç. + jx. William DURET, 15, les Varennes, 01800 Masaleux. Tél. : 78.98.04.02.

Éch. Nes + 2 K7 ctre MD + 1 K7. Clément LAVINA, rue de la République, 01110 Hauteville-Lompnes. Tél. : 74.35.22.68.

Éch. jx MD Darlus 2 ctre Devil Crush ou Road Rush ou James Buster Boxing. Daniel CAUCHOIS, 28, quai Dedlon-Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.07.67.

Éch. CPC 6128 (nbx D7) ctre 10 cart. (Nee min. Sport si poss. + NES. Sébastien GAGNOR, Corpes, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.36.96.

Vds SMS + 2 man. + 3 pc 690 F (val. : 1 440 F) ou éch. ctre Nintendo + 3 jx Mini. Alban JADAS, 45, rue Emile-Douvillon, 82000 Montauban. Tél. : 63.20.04.54.

Éch. MD franç. + 11 jx (Sonic, Quack Shot, Street of Rage, etc.) ctre Neo-Geo + jx. Camille DELAMARRE, 192, av. Pierre-Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.58.70.06.

Éch. Lynx 2 + 6 jx ctre GG + 4 jx. Alexis LANDRY, 7, rue St-Georges. Tél. : 81.57.13.33.

Vds jx MD; Mockey Golden Axe 2 : 250 F ou éch. ctre autres jx. François DELCROIX, 169, rue

Jean-Cerisier, 59310 Beuvry-la-Forêt. Tél. : 20.61.63.32.

Éch. Atari ST + 1 man. + souris + 50 jx + Commodore 128 + 36 jx (val. : 4 500 F) ctre Neo-Geo + 2 man. + 9 jx (val. : 4 500 F) ctre Neo-Geo + 2 man. + 9 jx. Christophe ALBIGES, 47, rue des Alouettes, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.98.04.39.

Vds MD + 4 jx, Sonic, Robocop + MS Adapt. + A jx : 3 100 F ou éch. ctre Neo-Geo + jx. Alban CAMP, 24, rue Cambron, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.60.08.49.

Éch. Nee T8 ou 16, jx 2 man, ctre Neo-Geo ou SFC + jx. Yannick DUSOULIE, 5, rue Guillaume-Nautonnier, 81100 Castres. Tél. : 63.35.56.44.

Éch. Nee + Zapper + 2 man. + 6 jx (Stars Wars, etc.) ctre MD fermé + 3 jx. Vincent GODELLE, 1, rue Lucien-Laine, appt. 103, 60000 Beauvais. Tél. : 23.53.62.48.

Éch. Lynx + 3 jx + adapt. sect. + câble Comlynx, TBE ctre Gameboy + jx ou vds : 900 F. Céline MERLET, 19, rue des Moissons, 40180 Narrosse. Tél. : 58.74.07.38.

Éch. Sega MS Wonderboy 3, Lord of the Sword, Alex Kidd 2, Rastan ctre (Sonic, etc.). Michaël TARQUIN, 635, Chemin des Gînetes, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.74.24.95.

Éch. jx Gameboy Grémilins 2 ctre cible Dragon 2 ou Dragon Lair. Mathieu NAERT, 47, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.42.24.

Éch. Formation Soccer ctre Super Volley Ball ou ctre Cadash. Cher. Neutopir II. Ludovic PAUMIER, 1369, chemin du Mas de Boudan, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.81.12.

Éch. sur MD : Sonic ou Golden Axe II ctre Quack Shot ou Street of Rage. Eric EVEILLARD, 30, rue du Bon Air, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.90.29.

Éch. K7 NES, TBE : CPT Skyhawk, B. Billy ctre Zelda ou SMB 2 ou vds 250 F pce. José PLEIRO-TEN, 97, av. P.-V.-Vouturier, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.28.39.

Éch. jx NES SMB et Dragon B. Duck H. ctre Golf. Benoît LAYES, 63, bd des Castors, 69005 Lyon. Tél. : 72.38.74.86.

Éch. ach. vds jx GB, cher. contacts Super Fam. Franç. Éch. jx Master system. Fabrice. Tél. : 93.61.93.81.

Jx King's Bounty, Centurion, Out-Run, Ea Hockey, Phantasy 3, Shadow of the Beast, etc. Grégory BELACEL, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.

Éch. Master System + 4 jx + plast. ctre 3 jx MD ou vds : 800 F. Frank OLBEN, 4, chemin de la Baume, 13740 Le Rove. Tél. : 91.46.93.91.

Éch. sur Mega Franc. Sonlo ctre Super Monaco GP et Atterd, Beast crt After 2 ou Alex Kid. Cédric LEMIRE, 5, rue de l'Eglise, 59330 Boussières-sur-Sambre. Tél. : 27.66.19.85.

Éch. jx MD (Sword of Vermillion ctre PS III, Whip Rush ctre Eswat Shino ctre Strider. Wilfried HATTON, 98, rte de la Roche aux chats, 85300 Soullane. Tél. : 51.35.11.66.

Éch. GG + Sonic, Mickey, Shinobi et 4 jx + adapt. MS et secteur ctre nes + 9 jx. Olivier RUINIER, rés. Les Cimes II, apt. 94, 41, rue des Garosses, 33310 Lormont. Tél. : 56.06.81.52.

Éch. mini lab. d'expérience électronique ctre cass. Nes (Super Mario Bros 3). Alan KERROUX, 17, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.70.39.

Éch. MD (14 jx) Undealene, James Pond II, Golden Axe II. Ctre Neo-Geo (4 jx ou +), Michaël MSIHID, 151, rue Léon-Maurice Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.31.07.

Exile ctre Shining et Darknees ou ctre PS 3. Nicolas CARON, 2, rue de la Gare, bât. A5, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.13.20.

Éch. Nes + Zapper + 6 jx ctre Super Famicoes jx. Xavier DEMULIER, 1, place Saint-Just, 77184 Emerainville. Tél. : 64.61.66.52.

Éch. jx MD poes. SMart, Alex Kidd, Moonwalker, Fighting Master. Jérôme SALAUN, 109, rue des Tulipes, 30240 Le Grau du Roi. Tél. : 66.53.26.34.

Éch. sur Neo-Geo, Fatal, Fury ctre Rotop Amy ou

Soccer, Brawl, Bruno VANNIER, 29, rue de la Prévoyance, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.02.43.

Vds 5 jx Nes : 1 000 F ou éch. ctre MD + man + 1 jeu ou GB + 1 jeu. Julien SANDRIN-MAQUIN, 2, rue des Clos Moraux, 92192 Meudon. Tél. : (16-1) 46.23.15.27.

Éch. Nintendo + 7 jx ctre Med + Streets of Rage. Grégory ASI, 58, chemin Dubac Deris, 91210 Draveil. Tél. : 69.42.51.71.

Éch. Atari 520 9 TF + man. ctre Neo-Geo + jeu ou GG + 3 jx mini. Mertadec BAUDRY, 95, rue de la Patrouillerie, Bois St-Louis, 44700 Orvault. Tél. : 40.59.72.82.

Éch. MD Franç. + 6 jx (Sonic, Street Rage, F22, Thunder 3) ctre Neo Geo + Fatal Fury ou Burning, Jérôme ROXIN, 1, av. de Château-Thierry, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.48.

Éch. ou vds jx sur GG (Mickey, donald, Ninja, Galden, etc.). Alban GOMET. Tél. : 56.04.36.31.

Éch. Sret Command, Action Figther, Enduro Racer, Teddy ctre Spiderman, Indiana Jones, ect. Stéphane BRANGER, 18, rue st Jacques 49100 Angers. Tél. : 41.48.13.76 (ap.20 h).

Éch.ach, vds, jx Mega Super Airwolf, Street of Rage, Boxe, Spiderman, ect. Dany COQUET, 16, rue des Vignes, 10190 Estissac. Tél. : 25.40.45.46.

Éch. 3jx MD ctr 1 jeu Neo-Geo, poss. (Robocod, Ea Hockey, Merca, Golden Axe) Maxime DESANTI, 70, rue Maurice-Thorez, 54310 Homécourt. Tél. : 82.22.24.84.

Ech, ou vde tortues : 300 F sur NES à déb. Samir ANAMROUD, 144, rue des Déportés, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.37.35.

Éch. 12, jx Nintendo ctre GG + 4 ou 5 jx. Loïc AITOU, Vallon de Mayol, Quartier Maillouesse, 13080 Luynes. Tél. : 42.60.98.01 (ap.20 h).

Éch. Duck Tales ctre Pugapunny 1 ou 2 ou Simpsons. Caroline MIRGOV, 8, rue du Diapason, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.30.97.

Éch. Mario 1, Dunk Hunt le Zapper et Extebike ctre Tic et Tac. Philippe MORLOT, 408, bd National, 13003 Marseille. Tél. : 91.50.90.10.

Éch. Black, Martha et Cobra, Triangle ctre Super Spire U'ball ou vds 250 F les 2. Zahir BELGHARBI, 7, Impasse Antoine-Louis-Barye, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.58.04.

Éch. jx MD Fantasia, Winter, challenge ctre jx même val. Benoît COUSTENOBLE, 13, bd Pierre Larousse, 89130 Tourcy. Tél. : 86.74.30.19.

Éch. Goonies 2 ctre Super Mario Land, GB. Nicolas MERLES, Les Piollers, 63310 Randan. Tél. : 70.41.56.79.

Éch. GB + 7 jx TBE, ss gar. ctre GG + 2 jx, Bon Etat. Christophe DELPECH, 4, rue d'Artois, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.44.94.

Éch. 9 jx MD ou GG. Bartoz WIODEK, 6, rue du Delta, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 92.85.44.38. (de 17 h 30 à 21 h).

Éch. Fantasia ctre Super Monaco GP ou J. Madden ou F22, Interceptor. Daniel DA ROCHA, 9, rue Dupressoir, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.81.21.48.

Ctre GG B.E éch. ST : Turrican 2 + Lemmings + Cap. Blood + bte de 20 jx. TBE. Julien POUPON-NOT, 14, rue Gentiane, 44300 Nantes. Tél. : 40.93.07.21.

Éch., vds, ach, jx MD (Quackshot, Golden Axe 2, Faery Tale) ctre Thon Madden 92, NHL Hockey. Stéphane SELFA, 35, av. Viviani, 69008 Lyon. Tél. : 78.09.29.93.

Ech Nes + 4 jx Mario 2, Castlevania, Volley-Ball, Kungfucture 1 jeu Famicom. Christophe AVERTY, 65, rue du Point du Jour, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.61.17.07.

Éch. Gameboy + 2 jx + Nes + 5 jx ctre Super Famicom + 1 jeu ou Coregrafx + 2 jx ou MD + 2 jx. Adrien GAUTHIER, 11, rue des Plantes, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.44.76.14 (ap.18 h).

Éch. Wizardsand Warrior II ctre dble Dragon 2. Alexandre FOURNILLON, 1, rue du four, 10270 Lusigny-sur-Barse. Tél. : 25.41.57.01.

Éch. sur MD jap. Phelice ctre jx Plates-Formes. Lu-

dovic AUBCEUF, Les Touziers, 71960 Laroche-Vineuse. Tél. : 85.36.76.50.

Éch. 30 jx MD, poss. de vte. Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Haulchin. Tél. : 27.38.06.38.

Éch. SMB 3 + 100 F ctre batman + Simeone (Bon Etat). Laurent RIQUET, les Chataigniers, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.47.42.

Éch. sur Master System Gostbusters, CloudMaster ctre Alex Kid 4, Out Run, Altered. Alexandre LE PONNER, Sente du Tour de Ville, 60190 Rouvillers. Tél. : 44.41.00.19.

Éch. jx SFC, Zelda 3 ou SG & Ghost ctre Contra ou Soulblader et Pilotwing, etc. Josephine LE BAHAR, Les Fontaines, 17890 Challevette. Tél. : 46.36.61.71.

Éch. jx MD; Hand Drivin + PGA Tour Golf + jx Nec; Devill + Jacky ctre jeu SFC. Jonathan PANNETIER, 72, rue de la Poste, 44240 Sucé-sur-Erdre. Tél. : 40.77.96.70.

Éch. Nes + 2 jx ctre GG + Colonne ou vds : 500 F. Jean-François CANO, 3, bd des Dauphine, 13000 Marseille. Tél. : 91.25.10.69.

Vds ou éch. Street of Rage ctre Phantasy Star 3, Rage ctre Phantasy Star 3, Road Rashourings of Power. Julien GICQUEL, 4, rue de Prague, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.61.11.63.

Éch. vds Lynx, TBE + Rygar, Electrocop, Gates of Zendocon ctre 2, 3 jx MD ou pour : 800 F. Eluan BESCOND, 25, rue Marie-Stuart, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.12.99.

Éch. Gameboy + Kwirk + Fortress of Fear + Bubble Ghost ctre GG + 1 jeu. Charlie PAJOT, Parc St-Maur, 42, rés. Citeaux, 59000 Lille. Tél. : 20.51.50.37.

Éch. Gameboy B.E. + dble Dragon + Bunny + Tetris + Bte ctre Lynx 2, G. Gear + 1 jeu. Laurent BITOUZET, 14, rue de Binges, 21560 Remilly-sur-Tille. Tél. : 80.37.20.64.

Éch. Nes + 5 jx Lynx + 5 ou 4 jx. Alexandre DURAND, 31, rue Fortuny, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.88.41.

Éch. Golden Axe sur MS ctre Dble Dragon. Farès OURGHT, 235, rue des Prés, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.77.83.58.

Éch. Atari 2600 + 4 jx ctre Game Boy + 1 jeu. Mickaël LECLERCQ, 7, rue Porre, 59800 Lile-fives. Tél. : 20.56.39.08.

Nes : éch. A. Boy and his Blod ou Rygar ctre Snakes, Revenge. Raphaël CHEVALIER, 131, rte de Genève, 74240 Gaillard. Tél. : 50.38.86.70.

Éch. pu vds GG + 3 jx Sonic + Donald Duck + Monaco GP : 1 400 F (Cadeau, Transfo). Sylvain RECLUS, 14, rue de Famars, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.43.51.

Éch. jx MD Out Run ctre Ea Hockey. Nicolas LEBARS, 65, av. de Paris, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.77.50.31.

Éch. Joé Montana Football ctre Donald Duck, sur Game Gear. Alexandre COLSON, 8, allée des Coteaux, 57110 Illange. Tél. : 82.56.48.16.

Vds MD + 2 jx + adât. jap. (Sonic, Smad, D.) : 1 290 F ou + Lynx : 1 600 F ou éch. ctre Neo. Grégory HEYUAERT, 7 bis, rue de la Frette, 95240 Corneilles. Tél. : (16-1) 34.50.10.17.

Éch. sur MD jap. Revengeol, Shinoby et Golden Axe ctre Quackshot et Lackers Vs Celtic. Claude MONTIGNY, 24, rue de St-Cyr, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.19.37.

Vds Shadow Dancer (MD Franç.) 250 F + Paperboy (Gameboy) : 100 F. Jx en TBE et not. ou éch. Tél. : (16-1) 43.76.41.21.

Éch. Gameboy ctre Game Gear Simpson ctre Sonic, Mickey dangereuse Chase ctre Wonderboy. Thomas SENE, 1, place du Picard, 37140 Bourgueil. Tél. : 47.97.87.43.

Éch. Gameboy + 4 jx + câble Link ctre Lynx 2 + 2 jx min. Maxime BODES, 2, mail Madame de Sévigné, 95110 Sannois. Tél. : é(16-1) 34.14.99.09.

Je suis bloqué avec Donald Duck au passage des dalles avec les motifs merci de me donner l'ordre précis. Nathalie ROUET, 10, rue du Gland-Boissy, 28210 Nogent-le-Roi. Tél. : 37.38.26.07.

Éch. MD (franç.) + 20 jx ctre Neo-Geo + jx. Francis MESSIAD, 11, cité Blanchfontaine, 88700 Rambervillers.

Éch. jx G. Gear (Golden Axe, Shinobi, Out Run, Mickey, Wonder Boy, G. Loc. + 500 F) ctre Turbo GT. Grégoire BLOCHAM, 160, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.55.93.10.

Éch. pour SP GX : Aldynes ctre G'N Gost, 1941 ctre Gzork. Fabrice MANGIN, 29, av. du Gal-de-Gaulle, 18230 St-Doulchard. Tél. : 48.69.05.46.

Éch. Gameboy + Tetris + Duck Tales + Skates + Die + Mario + Lode-Run ctre Lynx + jx ou vds : 900 F. Brile F-NAUDIN, 10, promenade François-Rabelais, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.77.29.

Éch. Game Gear + 7 jx (Donal, Alex Kiff IV, etc.) + adapt. Master-Gear ctre Gameboy + jx. Laurent HOFFMANN, 2, impasse Jacques-Monod, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.07.19.

Éch. ou vds sur Lynx Gauntlet, Vicking, Chilli Rygar, California, Games ctre autres jx. Hugues BURET, 11, rue Charles-Baudelaire, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.56.45.

Éch. Quacks hot ctre : TF3 ou Shadow of the Beast ou El Viento. Olivier SORIANO, 256, av. de Beaujolais, 69400 Gielzé. Tél. : 74.62.16.22.

Éch. Ninja Galden sur Lynx II ctre Xibots To Scapiard Dogs. Gwenaël POUARY, 15, A. rue des Bosquets, 67400 Illkirch Graff. Tél. : 88.67.19.96.

Éch., vds jx SFC : contra, Tennis, Exhauet, Ad Island, SG-Ghost, vds Neo-Geo + 2 joys + card. 2 200 F. Alexandre LIVERNEAUX, 13, lot Vieux-Château, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.

Éch. Dragon Saber + 2 man. + 2 jx MD (Street of Rage, Whip, Rush) ctre Jeunec. Jean-François JOSNIN, 44000 Nantes. Tél. : 40.04.30.33.

Éch. jx MDF Sonic, Cyberball, Strider, Roadras Ch. Elviento, Shining Dark, PS 3 ou autre. Laurent POUX, Rte de Sénas, 13430 Eyguier. Tél. : 90.57.93.46.

Éch. Simon's Quest, Black-Manta ou Skywk ctre Stealth ou Turbo Racing. Lionel TEMPIER, 2, chemin des Anémones, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.06.23.

Éch. Supergrafx + 7 jx (F. Soccer, Aldynes, etc.) ctre Super Famicom. Davind CLAESSENS, 81, rue de la République, 37100 Tours. Tél. : 47.51.48.55.

Éch. Ghoul's, Ghost, Shadow of the Beast ctre Undead, SPD Ball 2 ou Ea Hockey, Thunder. Sylvain HAMES, 42, av. des Minimes, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.59.46.

Éch. jx sur MD Merces et Spiderman ctre John Madden Foot + 1 jeu. Thierry BOUVET, 7, rue du Parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.77.90.

Éch. Buraflight franç. sur GB ctre autres jx GB ou vds : 150 F (jx avec bte et not.). David LEROY, 3, rue Mermoz, 59116 Houplines. Tél. : 20.44.13.49.

Éch. A500 + jx + souris + 2 joys + manuels ctre 8 FC + jx ou vds : 2 600 F. Guillaume LA FARGUE, 10, rue de Villiers, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.57.00.38. (18 h).

Éch. jx MD, Cyberball, Budokan, Darius 2, SW, D. Sodan ctre autres jx. Daniel CAUCHOIS, 28, quai Dedion-Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.07.67.

Éch. Nes + 2 man. + 5 jx Sega MS II + 2 ou M. jap. (Isère uniq.). Guillaume FLAMMIER, 1, impasse des Jacinthes, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.02.61.

Éch., ach., vds jx Gameboy et jx MD. Vds MD jap. + Ardade Powerstick + jx. Julien LOMBARD, 1, rue Jules-Verne, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Éch. Streets of Rage ctre Shadow of the Best. Éch. Mickey ctre After Burner II. Alexandre JOSSERAND, Vial, 01310 Polliat. Tél. : 74.25.73.54.

Éch. jeu SFC et jx MD, vds MD + jx + adapt. Master System + jx. Fernando MENDES, 10, rue Romain-Rolland, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.36.02.



Éch. vds jx MD, Shadow of the best, Mickey, Quack Shot ctre Sword of Vamillon, etc ou 325 F. David PERROT, Coulon Soys en Septaine, 13340 Levet. Tél. : 48.25.63.02 (18 h).

Low G. Man, Power, Blade ctre Super Long Nose Goblins. Cédric CHASSANG, 45, rue Berlioz, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.31.48.

Éch. sur Gameboy, Castelvania, Kung FU, Master, Rescue of... ctre Blades of Steel Batman. Jérôme LACHAISE, 496, rue Marcel-Guerre, 82000 Moirans. Tél. : 63.66.41.23.

Éch. CPC 464 + télé mono + 180 jx + 2 man. + livres ctre MD + 2 jx. Cédric DECEUNINCK, rue Jules-Ferry, 2, impasse des Merles, 62138 Douvrin. Tél. : 21.79.93.52.

Éch. G.G. + 4 jx (Sonic, Shinobi, etc.) + Adapt. MS + Column ctre Monl. coul. ou vds : 1 200 F sur Paris. Pierréd BUREAU, 22, rue des Fontaines, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.71.62.

Éch. Sega MS + 3 jx Nintendo ou vds Sega : 1 200 F. David BORG, 64, av. de St-Jérôme, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.28.82.

Éch. MD franç. + 6 jx + 2man. ctre PC Engine, Duo + 2 man. + 2 jx ou +. Christophe RAVEL, 7, terrasses de l'Audiguier, 13790 Peynier.

Éch. Voiture radio com. complét. + radio commande + 2 accus ctre Game Gear + 2 jx. Olivier FERRE, lot. Les Grappons, 13510 Equilles. Tél. : 42.92.34.44.

Éch. jx Sonic. Thunder Force 2 Street of Rage, Gynoug, Alienstorm, A.Burner, T. Force 3. Pierre ANGELIN, 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.89.11.14.

Éch. Nec GT + 4 jx ctre Neo Geo + 2 jx. Éch. PC ctre Mac coul. Franck GARROUGET, 7, rue Berthelot, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.55.29.

Éch. jx GB : Duck Tales, R-Type et Hyper Loda Runner ctre Megaman 1 ou 2, Mickey ou Klax. Christophe RAINETTE, 18 bis, rue Joseph-Bénard, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.16.07.

Éch. jx SFC : Finalfight, Actralee ctre Contra, Soulblader, Supraleste, Magicword, etc. Pierre-Jean BRESCHIANI, Villa à Topps, 20290 Campile. Tél. : 95.38.22.30.

Éch. jx MD, James Bond II, Eswat, Marvel-Land, Dick Tracy, Mega-Fire, Shark, T. Force 3. Samy TOUJANI, 6, rue de Bretagne, 27290 La Bonneville-sur-Iton. Tél. : 32.37.10.97.

Éch. MD + 12 jx ctre Neo-Geo + jx, faire prop. Cédric NIVET, 10, Square de la Poterne, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.95.89.

Ach. éch. vds jx sur Super Famicon (Jap. ou Amér.). Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindberg, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.

Éch. sur MD, nbx jx : Feary Tale, Tos Jam & Earl, F22, Street of Rage, Mathieu GROS, 14, rue Hardy-Guillard, 77260 La Ferté-sous-Jouarre. Tél. : (16-1) 60.22.29.56.

Éch. SFC + 1 jeu + 2 man. + Neo + 1 jeu ctre Neo-Geo et 2 ou 3 jx (Fatal Fury, etc.). Christophe VANIER, 3, carré du Cerf, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.48.85.

Éch. Corgrax + 2 man. + Quintup. + 1 jeu ctre 1 jeu Neo-Geo. Frédéric DARDENNE, D23, rés. Jennepin, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.39.81.

Éch. Nes + 8 jx ctre Game Gear + 4 jx ou vds : 1 800 F. Frédéric MEUNIER, 2, rue du Chemin-Vert, 37510 Ballan-Mire. Tél. : 47.67.48.46.

Éch. Lynx 2 + California, Games + Bluelighting + Warbird + Adapt. auto ctre Game G. + Mickey. Denis MALBERNAT, 18, rue Bobillot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.03.13.

Éch. jx MD (J. Madden, S. of Vermillon) et jx Nec (N. Spirit, Gagrost, Sonson 2). François BES, 5, rue du Pont St-Jean, 59380 Bergues. Tél. : 28.68.75.40.

Éch. Strider, Joe Montana II, Super Real Basketball ctre autre (Robocod). Guillaume PAUL, 15, rue de Nétreville, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.06.33.

Éch. Nec + 6 jx (PC Kid 2, Hit the loe, etc.) + 1 jeu MD ctre Super Famicon + 1 jeu ou vds : 1 800 F. Walker BORDE, 24, rue de Sedan, 08200 Glaire. Tél. : 24.27.38.60.

Éch. cartes et CD sur Nec, possède Maru 2, Magical Chase (40 jx) ach. Cartoon, Jap. Benjamin NICAISE, 46, rte de Savignies, 60000 Beauvais.

Éch. Bum. Fight sur Neo, cher. Robolmy, Soccer Brawl. Éch. Dragon ctre Contra, P. of Persia, Megama 2. Cyril BESNARD, 10, 12, rue des Cholets, 95720 Le Mésil-Audy. Tél. : (16-1) 34.71.83.11.

Éch. Nes + Mario + dble Dragon 2 + Stealt + Nes Max ctre SFC + Mario 4. Mathias ROSSET, 12, chem. des Forges, 44500 La Baule. Tél. : 40.24.50.79.

Éch., vds ; Super Mario Land, Duck Tales. Cher. Simpson ou Batman. Romain FOURNIER, 11, rue Latouche-Tréville, 29200 Brest. Tél. : 98.44.00.31.

Éch. Quackahot ctre divers jx. Renaud DAVID-TABUT, 352, allée des Millepertuis, 38330 Montbonnot. Tél. : 76.52.36.75.

Éch. sur Nes, TMHT, Rad-Racer, Gold, Zelda 2, Rush'n Attack. Laurent BUFFIERE, 40, rte de Joigny, 89710 Senan. Tél. : 86.91.59.55 (ap. 18 h).

Éch. sur MD Quackshot ctre Lackers ou Ea Hockey ou D. Crash. Alexandre POPOFF, 13, rue Paul-Sysley, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.06.15.

Éch. MD + 4 jx ctre Super Famicon + 1 jeu ou plus. Philippe SCHWOEHRER, 42, rue de l'Europe, 67390 Bootzheim. Tél. : 88.92.71.88 (ap. 19 h).

Éch. MD + 5 jx ctre Super Famicon franç. + man. + 1 jeu. François GADENNE, 66, rue des Allemands, 57000 Metz. Tél. : 87.36.08.46.

Éch. jx MD Rambo 3, etc. Hugo POUQUEVILLE, 679, R. Henri-Barbusse, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.06.80.95.

Éch. jx MD WB III et Moonwalker ctre Road Rash, Truxton, Mercs ou Crude Buster. Pascal KLUSKA, 111, rue des Bouvreuils, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.55.70.

Éch. Sonic ctre Super Monaco GP ou 200 F. Olivier CORREIA. Tél. : 30.43.04.07.

Éch. MD + 2 man. + 11 jx (Sonic, Quackshot, Street of Rage) ctre jx (Neo-Geo). Camille DELAMARRE, 192, av. Pierre-Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.56.70.06.

Éch. jx MD : Ghouls'n Ghosts, Altered Beast, P. Star 3. Serge BOUCLY, 70, rue Emy-les-Près, 95240 Cormelles-en-P. Tél. : (16-1) 39.78.38.19.

Éch. nbx jx MD (Spedball 2, Eackdahna, Roadrash, etc.) cher. W. Challenge, Deert Strike. Jérôme MOHTAUD, La Ribière du Bouchet, 87200 Saint-Brice. Tél. : 55.03.87.17.

Éch. jx MD : Atomic, Robokid, Strider, Mercs, Joé M2, etc. Renaud TASSET, 19, av. de Saint-Simon. Tél. : 79.88.92.21.

Éch. sur MD : Marvelland, Dick, Tracy, Eswat, James Pond 2, Megafire, Attack. Toujany SAMY, 6, rue de Bretagne, 27190 La Bonneville-sur-Iton. Tél. : 32.37.10.97.

Éch. MD + 8 jx + Gameboy ctre jx Superfamicon. Jérôme Ecully. Tél. : 78.94.19.15 (ap. 20 h).

Éch. MD + Quackshot + Wrestell War + Pro 2 + 1 man. ctre SFC avec ou ss jeu. Cyril GUIGNARD, 68, rue Desnouettes, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.18.54.

Éch. sur GB, Gremlins 2 ctre Motocross Maniac. Bruno LAGARDE, 45, rue Berlioz, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.86.73.

Éch. jx GB : Batman ou Gremlins II ou Ghostbusters II ou Spiderman ctre Simpson ou Adventure Island ou Ghoplifter ou Gamelight (ctre 2 jx). Vanessa GIMEL, bd Lacausade, 65000 Tarbes. Tél. : 62.34.30.85 (w.o.).

Ach. jx PC Engine. Px : 200 à 300 F. Josselin DELMAS, 27, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.11.48.

Ach. jx sur SGX et CD Rom sur Valis II, III, IV ; Gate of Thunder ; Tengai ; Mario II. Yannick BOUEDO, La Ville Oger Mohon, 56490 Giulliers. Tél. : 97.74.46.00.

Ach. Phantasy Star 3 px rais., ou éch. ctre d'autres jx. Pierre-Marie PECHON, 26, rue Lavalard, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.39.63.

Ach. Gameboy + jx ou GG. Env. 500 F. Vds CPC 6128 (Robocop). Nicolas BECAM, 7, rue de l'Est, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.57.48.

Ach. jx MD, Kid Chameleon... Sylvain JAQUEN, 19B, rue de la Liberté, 68530 Buhl. Tél. : 89.76.63.03.

Ach. jx Néo-Géo : 600 à 800 F. Vds MD, GG, Lynx

II, Nec-GT + jx. Harry EDERY, 9, av. du 8 Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.04.68.

Ach. Gameboy + 3 jx (si poss. : Mario ; Gremlins, Tetris). TBE. Px : 500 F. maxim. Michael FRADIN, 8, l'Ouche du Ballay, 49530 Bouzille. Tél. : 40.98.10.41.

Ach. Néo-Géo + 1 man. : 500 F à déb. Vds SMS + Phaser + 8 jx. Val. : 2 800 F. Px : 1 500 F. Jean-Olivier DUCLOS, 76, rte de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.96.04.

Ach. PC Kid II : 200 F maxim. + Splater House (sur PC Engine). Guillaume NICHOLS, 103, rue du Maréchal Gallieni, 14000 Caen. Tél. : 31.74.39.51.

Ach. Chip'n Dale (Tic et Tac), Super Kick Off ou autre jx Nes. Ach. jx GGE. Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.

Rech. jx Gameboy, Word Circuit, Boulder Boach. Maxime AOUIZERATE, 24, rue Hippolyte Maindrop, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.26.14.

Ach. jx MD : 200 à 300 F.. Rech. Thunder Force III, Jame Pond II, Devil Crash et Off Road. Fabrice LUCHINI, 68, Montée de l'Observance, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.34.93.

Ach. MD + 1 jeu : 700 ou 800 F. (peu servi). Steeve BOISSIER, 79, rue du Temple, 62100 Calais. Tél. : 21.34.84.23.

Ach. SFS + 2 man. + jx : 1 700 F maxim. Vds World Cup, Soccer à 150 F et Decap/Attack : 300 F. Samuel COIZET, 45, rue des Pervenches, 57157 Marly. Tél. : 87.63.00.27.

Ach. mon. coul. de T07 ou M05. Px : 500 F maxim. Fabrice BRUNIER, 6, allée Chantemerle, 03000 Avermes. Tél. : 70.44.79.34.

Ach., éch., vds jx MD et Gameboy. Vds MD + Power Stick + jx. Julien LOMBARD, 5, rue Jules Vernes, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Ach. sur MD Mickey : 250 F. Merc : 275 F. Ech. sur GB Paperboy ctre autre jeu. Jérémy LOUBERE, 46, rue Louis-Blanc, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.73.50.

Ach. sur MD, FR, EA, Hockey et Thunder Force 3 ou éch. (possède Mystic Del., Alter. B. 2). Nicolas DAUSSE, 54, rue Jacques Prévert, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.70.51.

Ach. Superfamicon + 1 man. + correcteur + transcodeur. Px : 1 200 F. Olivier MANGEANT, 8, rue du Maréchal de Lattre de Tassigny, 91580 Etrechy. Tél. : (16-1) 60.80.45.13.

Ach. Mega jap + 1 joy. TBE. Px : 600 F. Rég. Lyonnaise. Florent GEORGE, 1 bis, rue Vignet Trouvé, 69270 Fontaine-sur-Saône. Tél. : 78.20.06.68.

Ach. Nec + joy + 2 jx. Px : 600 F. Nicolas PETIT, 8, rue Marcellin Berthelot, 83190 Olliouces. Tél. : 94.63.39.63.

Ach. jx sur Famicon. Px rais. Frédéric GASSMANN, 48, rue de Strasbourg, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.21.51.

Ach. Néo-Géo + 2 man. + 4 jx. Px : 2 500 F minim. Roland FABRE, 1, impasse du Tertre, 72400 La Ferté Bernard. Tél. : 43.93.10.73.

Ach. Gameboy sans cartouche ni accessoires. Px : 250 F. Aurélien MORYUSEF, 43, rue Liancourt, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.13.06.

Ach. jx MD. Jean-Christophe FOUQUET, 39, rue des Moulins, 78290 Croissy/Seine. Tél. : (16-1) 39.76.90.11.

Rech. Magic Griffin + Core GFX 2. Petit Px. Ludovic PLEUTIN, 30, res. Croix St-Loup, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.43.25.

Ach. jx de sport sur MD ou Master. Px rais. Bon état Lakers VS Celtics. Daniel FERCHAUD, 17, bd Clémenceau, 35200 Rennes. Tél. : 99.41.94.66.

Ach. Gameboy + 2 jx + écou. Px : 400 F. Rég. Parisienne. Mehdi VASSE, 8, allée Marcel Cerdan, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.77.43.

Ach. sur Néo-Géo, Sengoku set King Of the Monsters et Asoz. Px : 600 F pce. Hugo GUDUFF, Les Cyclades Mykonosi, 74160 Saint-Julien-en-Genneudis. Tél. : 50.35.11.58.

Ach. Gameboy compl. Bon état + 1 ou 2 jx dans R.P. Frédéric BACH, 23, rue des Hortensias, 91540 Mennecey. Tél. : (16-1) 64.99.78.48.

Ach. Néo-Géo + 1 jeu + 2 man. Memory Caro. Px : 1 800 F. Marc JUSSAUME, 12, rue des Jardins, 05000 Gap. Tél. : 92.53.68.63.

Cher. SFC tbe + Peritel, alimentation et man. Px : 1 300 F maxim. Régis BOUANHA, 175, av. Dau-mesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.12.89.

Ach. MD franç. + Sonic ou Street of Rage ou SP Monaco GP, ss gar. + 2 man. Px : 700 F env. François MAUBOURGUET, Cayron, 32160 Beaumarché. Tél. : 62.69.36.70.

Ach. F.-Zéro sur Super Nintendo franç. Px : 300 F. Olivier BUCHER, 11, av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.35.69.

Ach. sur Nes jx américains Megaman 3, G. I, Joe, Star Wars 2, Empire Strikes Back. Réginald SIRVENT, 6, rue Frédéric Chopin, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.87.24.

Ach. jx GG. Gustav MICHAUX-VIGNES, 39, rue Chabon, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.19.07.

Ach. jx MD. TBE. + bte et not. Px : 100 à 200 F. Thibaut BARBEAU, 14, rue Ader, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1)48.67.79.51.

Ech. GG + jx ctre Famicon ou ach. Mario + autre jeu. Ach. St Fight 2. Iram CHELLI, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.64.32.

Ach. sur GG le Battery Pack : 170 F. Wide Gear : 100 F. Vds 30 Pin's : 400 F. Christophe GARES, 1, rue des Roses, 60330 Silly-le-Long. Tél. : 44.87.71.23.

Ach. MD Sonic : 750 F. Nicolas DAHAN CABBOZ, 9, rue Vernet, résidence Etoile, 78150 Le Chesnay Parly 2. Tél. : (16-1) 39.54.43.06.

Rech. GG. + 1 jeu (Sonic, Donald, Slider ou autre). Adapt. sect. : 750 F maxim. Stéphane GAY, 134, rue de Margueret, 69250 Montanay. Tél. : 78.98.22.59.

Ach. jx MD (Marvel Land, John Madden 2, Immortal, Klax, S. Ball 2, T. Force 3, etc). Px : 200 F pce. Alexandre RIZZO, 13, rue Magellan, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.06.03.84.

Ach. Néo-Géo + 1 jeu (si poss. Fatale Fury) + 1 man. Px : 1 800 F. Yannick GOULIN, 10, rue des Essillards, 51100 Reims. Tél. : 26.85.44.86.

Ach. Super Tennis sur Super Nintendo FR. : 300 F. Vds GT Turbo + 3 jx : 2 100 F. David GUERAIN, 15, av. Jeanne d'Arc, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.68.50.

Ach. K7 pour jeu Vectrex. Joëlle FOUQUIGNON, 6, rue de la Méditerranée, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.21.89.

Ach. Néo-Géo ss jx : 1 200 F maxim. + 1 jeu : 1 500 F maxim. + 2 jx ou plus : 1 800 F maxim. Guillaume MICHALET, 1, rue des Bleuets, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.82.52.

Ach. jx MD à 180, 200 F. Thunder Force III, Mercs, Strider. Ach. man. Power stick Arc. Laurent TANG, 158, rue de l'Epeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.

Ach. Néo-Géo + 2 jx (Golf, Baseball 2020) + man. + Memory Card : 2 000 F. (sans jx : 1 200 F). Clément MORELLE, Le Mas Tolosan, 31450 Donnéville. Tél. : 61.81.49.94.

Ach. MD + 6 jx : 1 400 F et Nec + 5 jx : 1 000 F. Vds Superfamicon + Mario 4 : 1 500 F. Christophe POLIGNE, Couvé Plouer/Rance 22490 Pleslin.

Ach. SFC + 1 man. + 1 jeu : 1 400 F. Jérôme BRANDEL, 37, rue de Rudemont. 27310 Achard. Tél. : 35.18.13.08.

Ach. Robot sur Nes. François CAMUS, Les Chaperons, 77170 Brie-comte-Robert. Tél. : (16-1) 64.05.51.36. (Ap. 18 h).

Ach. GB + jx. Px : 3 000 F maxim. Stéphanie BILINSKI, 25, rue des Coquelicots, 77440 Mary-Sur-Marne. Tél. : (16-1)60.01.15.97.

Ach. sur Nes Turbo Racing : 130 F maxim. Mégaman 2 : 130 F maxim. Days of Thunder : 110 F maxim. José DA-SILVA, 8, rue du 8 Mai 1945, 77130 Montereau. Tél. : (16-1) 64.32.36.38.

Ach. GB + accessoires. Px rais. Didier VAIS-SIERE, 9, rue de la Comédie, 11400 Castelnau-dary. Tél. : 68.23.02.30.

Ach. Superfamicon complète + jx. Valérie COURREGES, 23, place du Foirail, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.31.71.

Ach., vds, éch. jx sur MD GG SN. Roddy DUFAUT, 117, av. de Clay, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.23.59.

Ach. Gameboy + jx. Bon px. Uniq. 69. Bastien BOURIAUD, 1101, route de Riottier, 69400III Villefranche-sur-Saône.Tél. : 74.68.57.35.

Ach. écran GAE-GEAR. Bon état GG en panne + écran opérationnel ou éch. Stephan GRARD, 11, rue du Bois de l'Eglise, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.20.98.

Ach. sur MD : Thunder Force 3, SMGP, Road Rash, Street of Rage, Golpenaxe 2. Px : 100 à 200 F.

Loïc ROTUREAU, 6, rue Sœur Bouvier, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.21.22.

Ach. sur SFC 300 F pce : Mario 4, Goemon. Ech. Final Fight ctre Joe et Mac. Cédric NGUYEN, 1, chemin Gaston Bachelard, 69120 Vaulx-Velin. Tél. : 78.80.32.47.

Ach. jx MD : Thunder Force 3, Dble Dragon, Out Run, etc... Nicolas LEBLANC, 225, rue de la Mitterie, 59160 Lomme. Tél. : 20.93.51.12.

Ach. jx GG uniq. sur Loire. Michaël LOPEZ, bd Becquerel, ZI Les Touches, 53000 Laval. Tél. : 43.53.15.09.

Ach. Super Nes franç. : 200 à 300 F. Yoann MOREL, 1007 Haute Folie, 14200 Herouville-St-Clair. Tél. : 31.06.09.39.

Ach. jx Gameboy, 200 F maxim. Ach. jx Super Nintendo franç. : 400 F maxim. Fabrice PECAUD, av. des Champs-Élysées, 77400 La Pomponnet. Tél. : (16-1) 60.07.32.09.

Ach. GG + 3 jx : 700 F. Bon état ou éch. ctre Nes 7 jx + pist. Benoît SARRAZIN UIANI, 18, Musset, 33500 Lalande de Pomerol. Tél. : 57.51.35.34.

Cher. Dble Dragon 2 sur Gameboy et autres jx : 120 F maxim. Ech. et vds jx Nes. Habib BEN ALI, 45, rue d'Upsval'A Cité Uranus, Apailade 34080 Montpellier. Tél. : 67.40.17.57.

Au secours! Rech. pour Gameboy : Snow Bros, Dble Dragon 2 et Prince of Persia. Denis RABOUIN, 79, rue de Lens, 59480 Labasse. Tél. : 20.29.29.18.

Ach. jx Nes Kabuki, Zapper, Volley, Dble Dribble. Px : 200 F maxim. Christophe CHEVALY, 42, av. du Coteau Fleuri Lacalifornie. 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.57.36.07.

Ach. Mario 4 sur Superfamicon. Px : 30 à 50 F. Arnaud FOUQUET, lieu-dit Chinanéou, 40090 Uchacq. Tél. : 58.06.13.81.

Ach. MDF + Sonic + man. : 800 F. UDS Nes + 6 jx (SM 3, DD2, Simpson...) + 3 MS + 1 pist. Manuel MANSUY, La Chazorne Beaulieu, 43800 Vorey. Tél. : 71.08.51.15.

Ach. jx MD (Robocod, Toki, Kid Chameleon) ou éch. un ctre Sonic. Bruno Carette, 11, Les Larris Orange, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.11.92.

Vds, éch. Master System + 6 jx + joys ctre Lynx 1 ou 2 + 3 jx ou ach. si px intér. Charles VINCENT, 11, rue A. Priole, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.00.04.

Ach. Balloon Kid sur Gameboy. : 100 F. Céline MATHIEU, 20, rue Faidherbe, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.89.15.16.

Ach. Superfamicon + Final Fight. Px : 1 000 à 1 500 F. Sébastien MATHIEU, 52, rue de la Chasse, 78700 Conflans-St-Honorine.

**VENTES**

**NES**

Vds NES + Zapper + 3 jx (SMB, Duck Hunt, Donkey King= 700 F. Ludovic LOTTE, bât. B, n° 40, cité des Moulins Liots, 85200 Fontenay-le-Comte. Tél. : 51.69.59.39.

Vds NES + 4 jx : Metalgear, Faxanadu, Shadowgate, Capitaine Kyhawrk : 250 F sauf Shgate : 400 F. Gaëtan GOMEZ, 13 bis, rue de Bourgogne, 22440 Ploufragan. Tél. : 96.94.07.15.



Vds bte, not. jx sur Sega, NES, MD, SFC (jap.), pas cher. **Karim CHARIFINE**, 48, av. Joffre, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.60.26.76.

Sur NES vds Simpeons : 230 F, Dragonball : 230 F et Metal Gear : 270 F. **Johann BONFILS**, 72, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.06.63.

Vds NES + zapper + 2 man. + SMB + Duck Hunt + accessoire : 590 F, tbe. **Cyril LEVICKI**, Tour Panoramique, 54320 Maxeville. Tél. : 83.97.09.04.

Vds NES + Dble Dragon II + WWF + Castelvania II (100 F jx, 200/300 F console) + Mario : 90 F. **Loïc LE ROUX**, 143, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.90.02.

Vds NES + 9 jx + zapper + bte de rangt, val : 5 000 F, px : 3 000 F. **Jordane ROBIN**, 4, place André-Malraux, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.92.30.63.

Vds jx NES 5 Dble Dribble, Mario 3, WWF, Challenge de 175 à 250 F. **Maxime LEMONNIER**, 3, rue Saint-Hubert, 78120 La Villeneuve-Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.73.28.

Vds jx Rad Racer + lun. 3D : 200 F, Gauntlet 2 : 200 F à déb. **Jean-Michel DROUET**, 32, rue de l'Eglise, 85260 Saint-Sulpice-le-Verdon. Tél. : 51.42.81.92.

Vds 7 jx NES : 350 F pce (Robocop, Zelda 2, Tortues). **Frédérique LESAGE**, 21, av. des Tuileries, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.94.25.38.

Vds Nes + zapper + jx : DD II ; Life Force, Turbo, Racing : env. 250 F. **Christophe CARRERE**, 3, rue de Peyre-Seyresse, 40180 Dax. Tél. : 58.90.00.18.

Vds NES Turtles Set peu servi : 600 F + Port ss gar. **Piroun OUK**, 2, rue des Pyse. Tél. : 78.90.74.21.

Vds jx à double écran Nintendo (Game et Swatch), Zelda, Mario Bros. **Hervé MOCELLIN**, 57C, bd Henri-IV, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.14.47.

Vds jx NES de 250 à 350 F + zapper + robot + jx. **Jean-Philippe VON-ARBOURG**, 3, rue de la Savoureuse, 90300 Sermamagny. Tél. : 84.29.20.02.

Vds NES + 7 jx Megaman, Tortues, Ghoet'n Goblino, etc. : 3 500 F. **Karim ELHOUSNI**, 36, rue René-Morin, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.62.51.

Vds NES + 3 jx : Blade of Steat, Section Z + Metalgear 450 F ou 400 F. **Philippe GREFFIER**, 5, rue de Stalingrad, 74240 Gaillard. Tél. : 50.36.44.86.

Vds NES 290 F + jx : 200 F (Mario 3, Ducktales, Paperboy, Buble, Marble Madnese). **Nicolas RAIMBAULT**, 148, av. de la Capelanie, 81100 Castres. Tél. : 63.59.41.47.

Vds jx NES : Duck Tales : 220 F, Zelda 2 : 200 F, pist. + 2 jx : 200 F. **Fabrice GAULIER**, 25, rue du petit-Boles, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.05.07.92.

Vds NES ss gar. + 2 man. + jx : 900 F. **Fabien BLANCHIS**, 4, rue Antoine-Bourdelle, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.28.40.39.

Vds NES + 8 jx (TMHT, SMBI, Zelda 2, Zodiaque, Day of the Thunder=, px : 1 880 F. **Marc DUPUIS**, 234, rue Blanqui, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.69.10.47.

Vds NES : 300 F, Mario : 150 F, Wereette Mania : 150 F, Tortues : 200 F, Unic : 200 F. **Jerry MINO-RET**, 2 bis, rue de Savoie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.04.40.

Vds NES + 16 jx, val : 6 500 F, px : 4 500 F à déb. **Laurent MAKSIMOVIC**, 12, av. Jean-Jaurès, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.65.17.

Vds ou éch. sur NES : Dragonball et Top Gun. **Charlotte THIBAUD**, 31 A, quai Mullenheim, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.67.85. (sauf W.E.).

Vds NES tbe + 3 jx (TMHT, Volley, Section Z) 850 F. **Stéphane MULLER**, 4, av. de Breteuil, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.73.74.

Vds jx NES : 125 à 230 F (Megaman, Tic et Tac, Batman, Duck Tales), etc. **David DOHAN**, 9 bis, villa Saint-Mandé, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.95.40.

Vds NES + 205 jx : 4 000 F ou éch. ctre Super NES + jx. **Frédéric DUFOUR**, 19, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.73.65.

Vds jx NES : Pinbot, Simon's Queet, SMB1, Bayou Billy, Alpha Mission de 200 à 350 F. **Grégoire PROVOST**, 1, rue Gal. Delanne, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.73.44.

Vds NES + 7 jx + zapper + NES Advantage : 2 300 F, vte sép. poss. **Mikael PELLIER**, Keriefry, 29710 Pouldreuzic. Tél. : 98.54.46.18.

Vds jx NES : Fester Quset : 170 F, Cobra Triangle : 180 F, Solomon Kay : 150 F, Zelda 2 : 250 F ou le tt : 670 F. **Michaël GAILLARD**, Le Boscq, Carantilly, 50670 Marigny. Tél. : 33.45.64.43. (ap. 18 h 30).

Vds jx Nintendo de 200 à 350 F. Rad Racer, Solar Jetman, Zelda 1, Wizards and Warriors, California Games, Power Blades, etc. **Christian DUBOIS**, 3, rue Niepce, appt. 45, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.68.03.

Vds NES + 5 jx NES Advantage : 2 000 F. **Antoine THEAU**, 2, rue du Puits, 62300 Joinville. Tél. : 25.94.33.38. (ap. 17 h 15).

Vds NES + 4 jx : Tetrie, Dble Dribble, 8MB1, To the Hearth + NES Adv. pist. **Nicolas LEVAVASSEUR**, 28, Les jardins d'Eoures, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.74.97.

Vds jx NES : A boy and his biob, Dble-Dragon II, TMHT, Mario 2 : 200 F. **Julien LOUBARESSE**, 7, allée du Picvert, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.53.55.

Vds jx NES MD, Gameboy neufs ou éch. ctre Sega MS II. **Dominique FONVIELLE**, 135, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.61.90.

Vds NES + 2 man. : 300 F, NES Advantage : 200 F, jx 200 à 300 F : SMB 2 et 3, Zelda. **Nicolas MERRIEN**, 16, rte de Brest, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.24.02.

Vds NES + Joy + 5 jx (TMHT, Mario 2, Track & field 2), px : 1 100 F, vte sép. poss. **Grégory CAMUZAT**, 3, allée de l'Etang, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.65.74.62.

Vds NES + pist + 2 jx : Mario Broe et Duck Hunt : 800 F. **Cyril HENIQUE**, 6, rue Jules-Ferry, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.36.22.

Vds NES + 10 jx + 2 man. + coffret (Mario I, II + Zelda I, II + Ninja), val : 4 780 F, px : 2 200 F. **Jean-Paul SYLVESTRE**, 8, av. Roland-Garros, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 39.46.57.94.

Vds NES + 3 man. + 6 jx (Zelda, SMB 1, 2...) + pist., val : 2 800 F, px : 1 500 F ss gar. **Julien STEELE**. Tél. : 91.25.93.26.

Vds NES + 2 jx : 750 F. Jx TMHT et Super Spike, Volley ball : 250 F pce. **Didier COSSAIS**, 17, av. de la Choletière, 49300 Cholet. Tél. : 41.46.05.71.

Vds jx NES : Gremlins 2, Batman, Life Force, Feeter's Queet, SMB 2 : 250 F pce. **Olivier DEUTSCH**, 5, rue Jules-Verne, 57110 Yutz. Tél. : 82.56.08.81.

Vds NES (4 mois) + Batman + Battle of Olympus + NES Advantage, px : 1 000 F, val : 1 720 F. **Serge BOUCLY**, 70, rue Emy-les-Prés, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.38.19.

Vds NES + Faxanadu + Super off Road + Turtles : 900 F. **David GAUTIER**, Poudans Labastide-Mamhac, 46090 Cahore. Tél. : 65.21.08.76.

Vds NES + SMB 3 et Blade of Steet : 650 F. Vds Megaman 2 et Zelda 2 : 400 F. **Gwenaël LE-DOUX**, La Renardière 3, bât. O, 13170 Les Pennes Mirabeaux. Tél. : 42.02.96.03.

Vds NES + 9 jx + coffret, tbe, px. à déb. **Ruben FALKOWIEZ**, 43, rue de la Citadelle, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.45.12.41.

Vds NES + zapper + 22 jx : 3 500 F, DD 2, SMB 3, Probotector, Mega Man, Robocop, etc. **Hervé RAQUIN**, 14, square du Luxembourg, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.16.05.

Vds Mega Man 2. **Alexandre ROUX**, 45, allée de la Haie Normande, 95100. Tél. : (16-1) 39.82.78.93.

Vds NES ss gar. + 3 jx 'Exitbike), Hogane Alley, Pro Wrestling : 600 F. **Anderson THENARD**, 5, allée des Tilleuls, 93120 La Courneuve.

Vds NES + 2 man. + pist + S.M. Bros 1 + Duck Hunt + Black Manta, px : 600 F. **Julien BAUMER**, 4, av. des Primevères, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.27.06.78.

NES + 1 jeu 400 F + 2pads Infrarouge : 180 F, Master System + 1 jeu + 2 pade : 300 F, le tt : 800 F. **Alexandre MATHIEU**, 68, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.49.41. (ap. 18 h).

Vds NES + 8 jx (Mario Broee 3 ; Zelda 1, 2, DD 2, Ikari Warrior, Kung-Fu, Megaman 2, Pro Wrestling, 2 man. : 2 100 F à déb. **Cédric MESSINA**, 14, av. Victor-Delourme, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.96.31.38.

Vds NES + Castlevania, tbe : 600 F. **Etienne JEANNE**, Longeville-sur-Mogne, 10320 Bouilly. Tél. : 25.40.38.12.

Vds NES + 6 jx (Mario I, 3, Zelda...) 1 350 F ou éch. ctre Gameboy ou GG + jx. **Pierre SE-**

**PULCHRE**, Goulet « La Fontaine », 61150 Ecouché. Tél. : 33.35.09.76. (ap. 19 h).

Vds NES : Tortues, Zelda 2, DD 2, Mario 1, 2, 3, Soccer, Duo Tales, px : 1 460 F. **Benjamin ROUS-SEAU**, 41, rue Dauzats, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.99.21.11.

Vds NES + 3 jx + pist. + robot + 2 man. : 450 F. Vds jx NES : 130 F. **Frédéric LORINET**, 117, rue du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.37.05.

Vds NES + 2 man. + 1 joy + 2 jx : Chip'n'Dale et SMB 3 : 800 F. **Mikaël MERCHER**, 6, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.92.33.

Vds NES + 4 man. 'dble play) + 8 jx (Mario 3, Zelda 1 et 2, Robocop...), val : 4 500 F, px : 2 500 F. **Grégory PARADIS**, 30, rue Claude-Drivon, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.02.69.

Vds NES + K7 (S. Mario) : 400 F. **Cyril BLANC**, 14, lotissement de Vidauque, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.71.35.27.

Vds NES + 2 man. + 1 pist. + 5 jx, px : 1 200 F à déb., val : 2 360 F. **Nicolas BISBAL**, 209, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.69.52.

Vds K7 NES : Batman : 230 F, Top Gun : 160 F. **Lionel GAULIARDON**, Couavoux, 42430 Jura. Tél. : 77.62.54.38.

Vds NES + 7 jx + pist. : 650 F (Mario 1, Cobra Triangle, Saccor, Exitcblke, etc., Blades of Steel). **David LUCCHESI**, av. Jules-Ferry, Le Solemar, 13260 Casala. Tél. : 42.01.87.55.

Vds 13 jx NES : 200 F pce (SMB 2, 3, Dick Tales, Gremlins II, etc.). **Mathieu REBERGUE**, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.

Vds NES + 4 jx (Mario B, 3, Kid Icarue, Tortues, Tic et Tac) 1 200 F ou vte sép. **Florent JABOT**, 4, allée Fointiat, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.48.54.

Vds 6 jx NES : Soccer, Duck Hunt, Castlevania II, Punchout, Dble Dragon II, Wizard & Warriors de 250 à 300 F. **Renaud SCHMID**, 21, rue du Brûlet, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.25.37.43.

Vds NES + 2 joy + 1 pist. : 500 F + 18 jx de 150 à 300 F (à déb.). **Frédéric BRUDER**, 61, rue Nadar, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.52.02.48.

Vds NES + 7 jx : DD 2, B. Billy, Link et Castelvania 2 : 1 850 F. **Davy TABURET**, 10, rue de Picardie, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.29.15.90.

Vds NES + 7 kx (Duck Tales, Metroid, Tortues, etc.), px : 1 500 F. **Hugo TABUTIAUX**, 15, av. de la Côte d'Argent, 33510 Andernos-Les-Bains. Tél. : 56.82.01.81.

Vds NES + 5 jx (Megaman 2, SMB 3, Duck Tales, Ch. du Zodiaque, Tortues), BE, val : 2 520 F, px : 1 500 F. **Alexandre BARATTE**, « Les Habitée », 79410 Echire. Tél. : 49.35.56.11.

Rech. jx MD TH3 ou Shadow of the Beast. Ach ou éch. ctre The Immortal, P83. Vds jx NES. **Philippe GARNIER**, 4, allée des Ajoncs d'Or, Landehen, 22400 Lamballe. Tél. : 96.30.04.60.

Vds NES + 3 jx (Batman, Zelda, Wizard) + bte, val : 1 660 F, px : 900 F. **David LEMEUNIER**, Coteau de Graie Bevuillers, 14100 Lisieux.

Vds jx NES (Kung-Fu, Zelda 1 : 200 F pce, Mario + Duck Hunt + pist., tbe : 650 F) ou le tt : 800 F. **Eric-Yann MONFORT**, Le Grand Ballet, 37500 Chinon. Tél. : 47.58.94.13.

Vds NES + zapper + 4 jx (SMB, Robo Warrior, Shadow Warrior, Duck Hunt), le tt : 1 100 F. **Yves CANEVET**, Coulart, 29410 Saint-Thegonnec. Tél. : 98.78.08.76. (ap. 17 h).

Vds jx NES : 180 à 250 F. Vds NES : 200 F, pist. : 200 F. **Adrien FORTABAT**, 36, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.05.25.

Vds NES + 8 jx : Roccer Games, Star Wars, Mario 3, Kung-Fu, Metal Gear, Ice Hockey, px : 2 000 F. **Julien MULLER**? Mas des Cailloux, 13690 Graveson. Tél. : 90.90.51.39.

Vds jx NES : Airwolf : 200 F + TMHT + Shadow Warriors + California Games : 250 F pce ou 700 F les 4. **Jérôme GILLARDEAU**, Le Bourg Clam, 17500 Jonzac. Tél. : 46.70.23.48.

Vds jx NES : 200 F (Trojan et Ikari, Warriors) 300 F (Link et Robocop), tne. **Sébastien DEUX**, 63, av. de Saxe, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.87.18.

Vds NES + 2 man. + 12 jx (SMB 3, Gremlins 2, DD 2) 1 600 F. **Alexie BOIGE**, 14, rue Sergent-Buttin, 69500 Bron. Tél. : 78.74.66.57.

Vds NES + 2 man. + pist. + SMB 1, Duck Hunt : 700 F, Bubble Bobble : 200 F, Skate Ordie : 100 F. **S. GRIGIS**, 10260 Foughères. Tél. : 25.40.72.56.

Vds jx NES : Kid Icarus, Mario 2, World Cup : 200 F, Zelda 2 : 250 F ; Kung-Fu : 150 F, Shadowgate : 350 F. **Laurent KERZERHO**, chemin des Dunes, Le Magouër, 56680 Plouhinec. Tél. : 97.36.62.07.

Vds NES + 2 jx (Mario 1, Prowreeling) 500 F. Vds jx NES : 250 F pce, Zelda 2, Mario 2, etc. **Bertrand PINPIN**, 58, rue Victor-Hugo, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.82.41.

Vds jx Mach-Rider, Tetrie, TMHT, Rescue, Warth of the Black, Manta Dble Dribble. **Peter BRITNEFF**, La Ferme du Temple, bât K1, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.

Vds pist. + nbx jx sur NES de 100 à 230 F (Reecue, Top Gun, Maniac Mansion, Pro Wrestling...), **Nicolas LACOURTE**, 27, bd Beauséjour, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.56.71.

Vds NES + 10 jx + man. turbo + zapper, tbe, px : 1 600 F. **Yann FERREIRA**, 12, rue du Port, 78250 Hardcourt. Tél. : (16-1) 34.74.78.16.

Vds NES + 3 jx + 3 man. + magazines : 690 F. Vds jx (TMHT, SMB 2) de 200 à 250 F. **Grégoire HERGIBO**, rte de Bourg-Beaudouin, 27380 Vandrimare. Tél. : 32.49.32.69.

Vds NES + 21 jx + pist. + 4 man. sans fil, px : 4 000 F. **Franck DUWIME**, 18, rue Louis-Fabulet, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.24.05.

Vds NES (300 F) + Zelda 1 et 2 + Dble Dribble, le tt : 900 F ou 1 jeu : 230 F. Vds Gameboy + TMHT : 500 F. **Christophe JACOBS-DESFICHES**, 36, rue de la Buchaille, 27540 Ivry-la-Bataille.

Vds NES + pist. + 8 jx : SM 1, Duck Hunt, SM 3, Bubble, Zelda, Of Road, Turtles, Gumehof : 2 200 F. **Cédric ROULET**, 6, impasse Lamoureux, 47240 Bon-Encontre. Tél. : 53.96.53.10.

Vds NES + Mario 3 + Turtles + magazines (900 F) ou éch. ctre MD + Sonic. **Franck BERNARD**, 347, av. Bullée, 72000 Le Mans. Tél. : 43.84.75.79.

Vds jx NES tbe : Top Gun, Wild Gunman : 200 F pce ou 2 à 350 F. Ach. jx Mega : 150 à 200 F. **Arvin NUCKCHADY**, 13 bis, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.06.17.

Vds NES + 12 jx + pist. + robot : 1 800 F. **Adrien AUERBAC**, 43, rue de la République, 77170 Servon. Tél. : (16-1) 64.05.14.53.

Vds NES + 2 man. + 6 jx : SMB I, III, Duck Hunt, Blades of Steel, Megaman 2, Gremlins 2, tbe : 800 F. **Guillaume GOMBAUD**? 3, place Souham, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.05.81.

Vds 10 jx NES : 1 700 F : Duck Tales, Bayou Billy ou sép. : 200 F pce + cadeau. **Frédéric POTIER**, 379, rue du Général-de-Gaulle, 62136 Lestrem. Tél. : 21.26.16.93.

Vds 8 jx NES : 1 350 F, val : 3 200 F, vds Gameboy + 4 jx + Nuby + casque : 950 F. **Stéphane HAYRAPIAN**, 30, rue de Meudon, 92190 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.04.60.

Vds jx NES, tbe, bte et not. : Mario 3 : 250 F, Dble Dragon 2 : 200 F, Mario 2, Zelda : 190 F. **Meng CHHUN**, 6, allée Toulouse-Lautrec, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.25.86.

Vds NES + 4 jx : 1 000 F (Batman, Mario I et II, Radracer). **Michel CELISSE**, 2, allée des Seringats, 59176 Ecaillon. Tél. : 27.92.71.17. (ap. 17 h).

Vds NES + 10 jx + 2 man. : 4 000 F. **Olivier BRUN**, 15, av. de la Passerelle, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 60.78.26.00.

Vds NES + 20 jx : 2 000 F + man. **Philippe LELIARD**, cité Chaperon Vert, esc. 16, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 49.85.91.96.

Vds ou éch. jx NES (Volley Spike, Batman, Snakie Rattle, Blades of Steel) : 200 F x : =ce. **Sylvain FOURNIER**, 4, rue Roger-Contesanne, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.20.23.

Vds NES + 4 jx (Turtles, Mario...) + 2 man. + pist., val : 1 790 F, px : 990 F. **Olivier DE PALMAERT**? 33, rue des Alouettes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.35.40.

Vds NES + 9 jx : 900 F. Vds jx MD et Master System. **David CAMUS**, 1, rue Jules-Guesdes, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.59.10.

NES + 15 jx + man., px : 3 000 F. **Gurdal KAYA**, rue Jacques Thibau. Tél. : (16-1) 56.31.58.32.

Vds NES + 14 jx + zapper + NES Max, Zelda 1, 2, Mario 2, 3, Castelvania 2, etc. **Mathias CHARMET**, 738, rue du Temple, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 40.27.89.63.

Vds jx NES : 200 F (Zelda 2, Metal Gear, Trojan), vds NES Advantage. **Alexandre DANG**, 22, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.49.65.

Ech. ou vds NES + 5 jx : SMB 1, 3, Dble Dribble,

World Cup, Duck Hunt ctre GG + Sonic, px : 2 250 F. **Guillaume DROINEAU**, 5, La Voie des Loups, 51450 Betheny. Tél. : 26.89.21.38.

Vds NES + 16 jx (Mario 1, 2, 3, Zelda 1, 2, Shadowgate, Sworde & Serpents, etc.) 3 200 F, vte sép. poss. **Christophe LEMAIRE**, 23, rue de l'Hôtel-de-Ville, 60190 Estrée-Saint-Denis. Tél. : 44.41.03.32.



Thunder : 800 F (vte sép. poss.). **Nadir HADI, 32, bd de la Commune de Paris, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.29.94.39.**

Vds lot de 3 jx NES : Robocop + Tortues + ATF : 500 F. **Romain DURIS, 6, rue de la Marbellière, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.72.52.**

Vds NES + zapper + Mario 1 + Dunk Hunt + World Cup : 1 000 F, Gameboy + Tetris + Mario-land : 600 F. **Grégory REY, 31A, rue de la Gare, 67120 Eموisheim-sur-Bruche. Tél. : 88.96.50.29.**

Vds NES + Advantage + 5 jx : 1 800 F. **Thomas CLAUS, 9, rue de Provence, 67120 Moissheim. Tél. : 88.38.80.69.**

Vds K7 NES, Zelda 2, Wrestlemania, Megaman, Mario 1 : 250 F pce ou 800 F le tt. **Rémy ROCHE, rue de la Gare, 74520 Valleiry. Tél. : 50.04.34.40.**

Vds NES + phaser (ss gar.) + 5 jx : SMB 1 & 3 + Duck Hunt + Solstice + Castelvania : 1 300 F maxi. **Ludovic JOUBERT, Les Marchais Timon, 45160 Ardon. Tél. : 38.45.84.49.**

Vds jx NES Gauntlet 2, Kung-Fu, Galaga, Paper-boy : 180 à 280 F. Vds K7 de 190 jx : 2 200 F. **Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds jxNES : Batman, Megaman I et II, SMB I, II, III, TMHT : 220 F pce, compil de 31 jx et 8 jx : 500 F pce. **Lee SESANNE, 5, av. Théophile-Delorme, 84130 Le Pontet.**

Vds NES + 5 jx + 17 journaux : 1 200 F ou 150 F le jeuval : 2 200 F. **Sébastien FOUQUET, lot. Lancelot, Les Mesnil-Guillaume, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.65.34.**

Vds NES + 5 jx (SMB II et III, Silent Service, Megaman II et Powerblade) 1 000 F à déb. **Julien GUBIAN, 10, rue Damremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.16.14.**

Vds NES + zapper + Mario et Duck Hunt : 450 F, jx à 200 F, Advantage : 200 F. **Gérard COUTANT, 26, rue Claude-Tiller, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.85.81. (ap. 20 h).**

Vds NES + 6 jx, px : 1 300 F. **Frédéric BRUCH-HAEUSER, 77, rue du 9<sup>e</sup>-Zouave, 68140 Muns-ter. Tél. : 89.77.40.08. (ap. 18 h).**

Vds 8 jx : Bionic Commando, TMHT, Robocop, RC Proam, Duck Tales, World Cup, Mario 1, Duck Hunt + 2 access. + mag. : 2 200 F. **Frédéric ORIAU, rue de Campen, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.42.22.**

Vds 3 500 F NES + 18 jx. Ech. ctre MD franç. + 6 jx (Sonic, Street of Rage). **Thierry VIVAIDA. Tél. : (16-1) 43.81.37.18.**

Vds NES + Turtles : 500 F. Vds Mario 3 et Batman : 300 F pce. **Michaël THIEULIN, 12, rue du Chêne-Vert, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.36.23.**

Vds NES + jx (7) : Duck Hunt, Ghouls'n Goblins, Super Mario, etc. **Mathias DIERAUER, 8, av. Beaumarchais, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.12.08.10.**

Vds 6 jx NES : 150 F pce, Mario 2, Spyusspy Blob, etc. **Julien PIACENTINO, 7, allée du Plateau-Fléury, 06600 Antibes. Tél. : 93.95.95.22.**

Vds NES + 1 pist. + 2 man. + 3 jx (Batman) 1 000 F tbe. **Fabian DISCHANT, 59, rue Saint-Hubert, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.85.61.**

Vds Tortues sur NES, tbe : 200 à 300 F à déb. + Sonic sur MD : 300 F, tbe. **Olivier ou Vincent HALLIER, 3, rue de Voivres, 72700 Spay. Tél. : 42.11.96.26.**

Vds NES+ 10 jx : Castelvania 1 et 2, Zelda 2, Torque, etc., px : 1 300 F. **Cédric PEGUIER, 65, rue Mademoiselle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.89.41.**

Vds NES + 2 jx (SMB 2 et 3), tbe. : 600 F. **Hervé LEBOUCHER, 406, square du Dragon, 91000 Éry. Tél. : (16-1) 60.77.52.33.**

Vds Simpaon 2 US + Batman 2 US + Star Wars + S. Mario 3 + Megaman 3 US + NES F et US : 1 300 F ou 250 F le jeu. **Olivier, 42, av. de Versailles, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.10.93.**

Vds ou éch. sur NES : Simpaon ou Zelda. **Antoine ROSTAING, chemin de Pierrefeu, 26400 Crest. Tél. : 75.76.74.22.**

Vds NES + 9 jx (SMB 3, Duck Tales, Robocop) 2 200 F ou éch. ctre MD franç. + 6 jx (Quackshot, Sonic, Mickey, Robocod...). **Virginie KYPRIOTIS, 19, rue Félicien-David, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.88.21.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx (Dble Dragon 2, Chevalier du Z. etc.), px : 1 200 F. **Frédéric LARGUIER, 651, rue du Contrôle, 34670 Baillargues. Tél. : 67.70.48.73.**

Vds K7 : SMB 3 : 300 F, Zelda, Tetris, World Cup, Bubop, px : 190 F, Duck Tales : 250 F, Kid Icarue + Tennis : 240 F. **Mathieu GAFFURI, 29, rue Lacepede, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.36.71.**

Vds jx NES : 200 F pce + man. Advantage + zapper + 23 jx. **Sylvain LECLERCQ, 7, quai de Bercy, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.96.34.84.**

Vds NES + 3 jx (Tortues, Duck Tales, Super World, Wrestling, px : 900 F. **Cédric LE TOUX, 79, av. des Châtaigniers, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.18.03.**

Vds 9 jx NES : Zelda II, Castelvania, Dble Dragon : 2 700 F ou 330 F pce. **Charles RACCA, Ville-neuve d'Uriage, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.05.98.**

Vds 23 jx NES : Zelda 2, Castelvania, World Wrestling, Maniac Mansion, Top Gun) de 190 à 250 F. **Nicolas LACOURTE, 27, bd Beauséjour, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.56.71.**

Vds NES + pist. + 2 man. + Mario 1, 3 + Robocop + Dragon Ninja, etc., le tt : 1 000 F. **Frédéric FORT, 2, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.08.98.**

Vds 5 jx NES (Super off Road, Rush'n Attack, SMB 3, Batman, The Simpsons) 1 900 F. **Guillaume LEUCAT, 91, rue Lamarck, 75018 Paris.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 5 jx (Mario, Tennis, TMHT), tbe, px : 690 F. **Yann CHARIER, Résidence Coudamy, esc. E, 87500 Saint-Yrieik. Tél. : 55.75.92.33.**

Vds jx NES (SMB 3 et Tic et Tac) 360 F port compris. **Marie-Morgane VILAUD-SCHNEE, 6, rue de Poissy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.59.15.**

Vds NES + jx Super Spike, Volley Ball + SMB 2, 3 + Goal (6 ans) + Journaux, px : 1 290 F. **Benjamin LEBEGUE, Rayon de Soleil, 1, av. des Avoroux, 69250 Albigny-sur-Saône. Tél. : 72.08.94.99.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx (SMB I et III, Dr. Mario...), val : 2 900 F, px : 1 500 F. **Vincent RUF, 9, allée de la Mare, 91350 Grugny. Tél. : (16-1) 69.45.85.20.**

Vds NES + 18 jx : Super Mario 1, 2 et 3, Zelda 1 et 2, Megaman... poss. vte sép. **Mikaël HUET, 2 bis, rue du Vieil-Orme, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.60.54.**

Vds NES + 8 jx + 2 man. + 1 pist., tbe : 1 500 F, val : 3 500 F. **Philippe SUTERA-SARDO, parc des Vieux-Cypres, bât. G, 6, rue Ventose, La Rose, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.20.26.**

Vds pist. : 100 F, Mario 1 et Duck Hunt : 190 F, Rygar : 220 F, Solomon Key : 220 F, Mario 2 : 210 F, bon état. **Krystian MICHEL, 1-3, av. Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.27.68.**

Vds NES + phaser + 3 joy + 6 jx (SMB 1, 3, Duck Tales, Castelvania 1 + Duck Hunt) 1 500 F. **Jean-Roch VASSEUR, 4, place Saint-Maurice, 37260 Artannes-sue-Indre. Tél. : 47.26.83.64.**

Vds NES + 2 jx + joy : 700 F. **Vincent DUCAMIN, 12, place Camps, 64260 Louvie Juzon. Tél. : 59.05.81.27.**

Vds NES + 2 jx (Gremlins 2 + Zelda 2) + 3 man. : 1 000 F. **Alexandre RIOU, rte de Saint-Laurent-du-Pape, 07800 nBeauchastel. Tél. : 75.85.12.25.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx (Mario 3, Dble Dragon 2, Simpsons, Tortues, Skate or Die) 1 000 F. **David ROUDET, 8, rue Pasteur, 33740 Ares. Tél. : 56.60.36.00.**

Vds NES + pist. + Batman + SM 3 + 1 + Duck Tales, Force, mag. + Tipe, val : 2 200 F, px : 1 350 F, tbe. **Igor HASSELMANN, 16, rue des Boucheries, 17000 Vesoul. Tél. : 84.75.82.49.**

Vds NES tbe + 5 jx (Megaman 2, SMB 3, Ch. du Zed., Duck Tales, TMHT 1) dans Deux-Sèvres, val : 2 120 F, px : 1 200 F. **Alexandre BARATTE, « Les Habités », 79410 Saint-Maxire. Tél. : 49.35.56.11.**

Vds Mario 3 et Megaman 2 sur NES : 250 F pce ou 400 F les 2. **Boris PINEAU, 9, place Saint-Jean, 44430 Le Loroux-Bottereau. Tél. : 40.33.80.52. (ap. 18 h).**

Vds NES + pist. + 7 jx : 1 600 F à déb. **Bruno LAFITTE, 20, rue du Point du Jour, 03100 Montluçon. Tél. : 70.64.77.65.**

Jx NES : Turtles : 200 F, Rad Gravity : 170 F, man. NES tirs : 100 F. **Manuel RODRIGUEZ, 7, allée des Brandons, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.22.**

Vds NES + 4 jx (Kid Icarus, Duck Hunt + Gyromite + Megaman) + Robot + pist. + Joy + 2 man. :

990 F. **Julien LE TIEC, 13, rue Savary, 35500 Vitré. Tél. : 99.74.40.88.**

Vds NES : 500 F + MB 1 + TMHT + 20 jx à 200 F pce : MB 3, Zelda I et II, Megaman 1 et II, etc. **Sylvain BURDIAT, 69, chemin de la Nerthe, 13016 Marseille. Tél. : 91.46.07.36.**

Vds NES + 6 jx + 2 man. (Goal Zapper, SM 3, Tic et Tac, Tennis, World Cup) 950 F. **david THOMAS, 5, rue du Coteau, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.09.45.**

Vds jx NES : Zelda II, Megaman 2, Dble Dragon II, Tortues, Airwolf, tbe de 200 à 250 F. **Nicolas PECHOUX, 1, chemin cité Henri, 17400 Saint-jean-D'angely. Tél. : 46.32.46.85.**

Vds sur NES jx Rad Racer et Top Gun : 200 F pce. **Blaise DE SAINT-MAURICE, 38, bd du Roi, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.21.44. (ap. 7 h 45).**

Vds NES + 3 jx (SMB 1, 2, 3, Zelda 1 et 2...), tbe. **Dominique GARNIER, 1, rue des Meuniers, 60440 Chèvreville. Tél. : 44.88.07.59.**

Vds jx neufs NES : Ghoet Busters 2, Tic et Tac : 440 F pce. **Benoît DUGRAIS, 53, rue de la Ferté-Macé, 61150 Rânes. Tél. : 33.39.74.88.**

Vds jx sur NES : 50 à 250 F. **Sébastien LAURET, 49, rue Marcel-Bourdarias, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.76.04.04.**

Vds 8 jx : Chip'n'Dale, Les Ch. du Zodiaque, Ghost Goblins, Dble Dragon II, Faxanadu : 1 300 F à déb. **Christophe DELPECH, 4, rue d'Artois, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.44.94.**

Vds NES + zapper + 8 jx : SMB 1 + Gremlins 2 + Zelda 2, etc. : 2 000 F (val : 3 860 F). **Thomas MINICONI, 14, rue d'Angleterre, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.68.79.**

Vds jx Lowgman, Wizards & Warriors, Rad Gravity, Turtles I, Faxanadu, Rygar, etc. : 200 à 250 F. **Joël VOLPI, 1, rue Conio, 13014 Marseille. Tél. : 91.58.26.45.**

Vds NES + 9 jx + 2 man. + pist., tbe (Punch-Out, Duck Tales, Turtle, Simpsons...), px : 1 500 F, val : 3 500 F. **Fabrice MUSCAT, parc des Vieux Cypres, bât. G, 6, rue Ventose, La Rose, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.20.26.**

Vds NES + 4 jx (Bionic, Commando, Mario Bros 1, Tortues, Duck Hunt + 2 man. + pist. : 1 000 F à déb. **Stéphane ALONSO, 47, rue Hoche, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.05.03.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 7 jx et revues : 1 300 F. **Jérôme LECLAINCHE, 18, rue Parmentier, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.82.93. (entre 13 et 17 h).**

Vds NES + Dble Dragon 2, Wreette Mania, Capitain Skyhawk, tbe. : 1 400 F. **daniel DIAS, 15 bis, av. de l'Abbaye, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.23.85.**

Vds NES + 12 jx + man. sans fils (SMB 1 et SMB 2, etc.), val : 5 670 F, px : 3 500 F. **Adrien COLLAZO, 8, rue Ravignan, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.07.67.**

Vds NES : 300 F + Mario 3 : 250 F, Duck Tales : 200 F, Fester Queet : 200 F. **Jérôme BOUSQUET ; 2 bis, rue de la Tible, 34500 Béziers. Tél. : 67.28.36.00.**

Vds 9 jx MD : 150 à 300 F ou éch. 2 jx MD ctre 1 jeu SFC ou le tt ctre SFC + 1 jeu. **Yann VIANO, Le Lauriane 961, ch. des Combes, 06600 Antibes. Tél. : 93.95.28.36.**

Vds NES + 2 man. + 2 jx (Nintendo ou World Cup, Bubble Bobble) 750 F, tbe. **Benjamin VILAINE, 70, rue du Docteur-Canteau, 85100 Les Sables d'Olonnes. Tél. : 51.32.11.77.**

Vds NES + 11 jx NES Avantages : 2 700 F + jx Gameboy : 100 F. **Alexandre CHAPEAU, 57, bd du Cdt-Charcot, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.47.61.26.**

Vds NES + pist. + SMB + Duck Hunt + 1 jeu 'Chip'n'Dale, Bayou Billy, Megaman 2), px à déb. **Mickaël GUESNET, « Le Bourg », 50750 Saint-Ebremond-de-Bonfosse. Tél. : 33.57.55.44.**

Vds NES + 5 jx (SMB 1, 2, Zelda 1, 2, Rush'n Attack), tbe, val : 2 500 F, px : 800 F. **Laurent MARCENAC, 7, bd Frédéric-Mistral, résidence Anatole-France, 66000 Perpignan. Tél. : 68.50.19.95.**

Vds NES + 12 jx + zapper (Solstice, Zelda 2, Megaman 2...) 2 800 F. **Basil BURLUMI, 5, rue Soleil-Levant, 11800 Trebes. Tél. : 68.78.72.60.**

Vds jx NES : Bayou-Billy, Black Manta, Gun Smoke, Castelvania : 250 F pce. **Grégory PINSON, 2, impasse Eugène-Loup, entrée 007B, appt. 039, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.22.38.**

Super NES-pas. Le Fanzine des possédés de la SFC ctre 10 F. **Stéphane PILET, 4, square Jules-Vedrine, 78190 Trappes.**

Vds NES + 6 jx (SMB 2, 3, Megaman 2...) 1 300 F à déb., tbe (val : 2 695 F). **Cédric DUPET, 64/34, rue Carpeaux, 59100 Roubaix. Tél. : 20.83.61.08.**

Vds jx NES : SMB 2, Silent Service, Rad Racer, Cobra, Triangle, val : 1 450 F, px : 1 000 F. **Benoît DUPUICH, 13, rue Saint-Alban, 59130 Lamber-sart. Tél. : 20.63.25.74.**

Vds NES + Mario 3 + 1 + Tortues, ss gar., val : 1 460 F; px : 960 F. **Cyril HENRY, 58, rue de Boulainvilliers, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.03.20.**

Vds NES : Zelda 2, Tetris, Tortues, Black Manta, Top Gun... (de 150 à 250 F). **Johan LE BIHAN, Kerilly, 29260 Saint-Frégant. Tél. : 98.83.34.10. (le soir).**

Vds jx NES (Batman, Link 2, MM 2, Mario 1, 2, 3..., etc) 150 à 300 F ou éch. ctre jx GB ou S. NES. **Charles TARRIERE, BP 28, 22950 Tregueux. Tél. : 96.71.26.66. (ap. 18 h).**

Vds NES + zapper + 2 man. + NES Advantage + Castelvania + Top Gun (ou Fester-Quest) 700 F. **Gérald REGIMBAUD, 10, rue Guillaume-Amarell, 66000 Perpignan. Tél. : 68.50.66.14.**

Vds NES + 9 jx : SM 1 + SM 3 + Zelda 1, 2 etc. **Julien TAILLANDIER, av. de l'Abbaye, 11150 Caunes-Minervois. Tél. : 68.78.06.62. (ap. 19 h).**

Vds NES + zapper + 2 man. + 5 jx (SMB 1, Rad Gravity, Batman, Turtles, Dunk Hunt) 990 F. **Christophe ARNAUD, 9, rue Jules-Vedrine, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.79.67.**

Vds NES + 4 jx (SM I, Tortues, DD II, Zelda) 600 F. **Jean-Alexandre SCHACH, 23, rue Louis-Sail-lant, 91290 La Norville-Arpaion. Tél. : (16-1) 60.83.13.48.**

Vds NES + 7 jx (Kung-Fu, Zelda, Metroid, Volley Ball, Slalom, Donnay Kong, Cluciu Land) 1 500 F. **Yann CLOCET, 14, rue Voltaire, 45600 Sully-sur-Loire. Tél. : 38.36.57.12.**

Vds jx NES : 200 F pce : Goal, Tortues, Duck Tales, Dragon Ball, Shadow Gale. **Sébastien DE VOS, 16, rue Marcel-Dassault, 60480 Mui-dorge. Tél. : 44.81.77.41.**

Vds NES + 2 man. + 4 jx : SMB 1, Turtles, Simpsons, Simon's Queet : 800 F. **Stéphane FOUCAULT, 7, rue Jean-Verber, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.38.20.**

Vds NES + 5 jx + 2 man. + pist. : Batman, Mario I, Fester Quest, Duck Hunt, Boyand Thisis Blof : 1 500 F à déb. **Nicolas BISCAINO, 8-20, allée du Commerce, Les Grands-Champs, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.22.50.65 ou 54.22.33.94.**

Cher. jx NES : 100 F ou vds NES + 2 man. + 2 jx (Star Wars, World Cup) 700 F. **Sébastien PAVIOT, 17, bd Balzac, 35160 Montfort.**

Vds NES + 3 jx (SMB 1 et 2) + zapper, val : 2 200 F, px : 1 650 F. **Sébastien OUCHET, 31, rue de Flandres, 41000 Blois.**

Vds NES + 8 jx + pist. (neuf) SMB 3 et 1, Blades of Steel, Z. 2, Gremlins 2), etc. : 1 400 F. **Vincent BOUVIER, 2, rue du Bois Gentil, 74600 Seynod. Tél. : 50.52.12.51.**

Vds MD + 3 jx (jap) + Arcade Power Stick 1 500 F. poss. vre sép. **Stéphane THALLINGER, 30, rue Jules-Fossier, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.59.29.**

Vds MD + 3 jx : 1 000 F. **Alexandre LAFLECHE, 11, rue Ancelle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.51.08.**

Vds MD + 3 jx (jap) + Arcade Power Stick 1 500 F. poss. vre sép. **Stéphane THALLINGER, 30, rue Jules-Fossier, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.59.29.**

Vds MD + 3 jx : 1 000 F. **Alexandre LAFLECHE, 11, rue Ancelle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.51.08.**

Vds MD + 3 jx : 1 000 F. **Alexandre LAFLECHE, 11, rue Ancelle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.51.08.**

Vds MD ss gar. + 2 jx + 2 man. : 1 290 F. **Laurent HERBERT, lotissement Les Moutiers, Chanu, 61800 Tinchebray. Tél. : 33.66.88.62.**

Vds MD + 1 jeu : 80 F. **Jean-Philippe BARBE, 154, rue Commandant Charcot, 69005 Lyon.**

Vds Mickey ou éch. ctre Quackshot ou TF 3 ou Robocod, Mercs. Vds Sonic 220. **Alexandre PE-TROW, rue de la Tour, 38930 Cielles. Tél. : 76.34.46.01.**

Vds (MD) + Spiderman + Wonder Boy III + adapt. 8/16 bits + pist. + 3 jx : 1 800 F. **Yohann BRETON, 31, route de Surfonds, 72250 Challes. Tél. : 43.75.94.52.**

Vds MD peu servi + 3 jx : 1 800 F. **denis CUVIL**

**LIER, 177, résidence Erables, 60400 Noyon. Tél. : 44.44.33.29.**

Vds MD + 3 jx + 2 man. tbe : 1 290 F. Vds jx : 200 F pce. **Yohann LEMIRE, 45, HLM Bourbon-nais, rue Kellermann, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.27.18.**

Vds MD + 7 jx (Sonic Streets of Rage) + Joys au Tofire + man. + adapt. CJ : 3 000 F. **Loïc CHAR-PENTIER, 3, rue Auguste-Renoir, 54420 Saul-xures-lès-Nancy. Tél. : 83.21.75.85.**

Vds MD (franç.) (Sonic, Alt. Beast) + 2 jx : 950 F. S. Dancer, Eswat, B. Sqadron : 200 F. **Franck BEAUMONT, 5A, rue de l'Abreuvoir, 59111 Mor-dain. Tél. : 27.27.72.02.**

Vds MD (franç.) + 4 jx + 2 man. tbe, ss gar. : 1 600 F ou éch. ctre SFC + 1 jeu ou Neo-Geo ss jx. **Raoul PROENCA, 1, rue de Cologne, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.15.48.**

Vds sur MD Budokan : 250 F, Maly 90 : 200 F, Amstrad CPC 6128 coul. + bureaux : 2 500 F. **Sébastien DARGENT, 2, rue des Acacias, La Vallée Fleurie, 28260 Rouvrée. Tél. : 37.51.28.74.**

Vds MD franç. + 2 joy pads : 700 F., adapt. M9 : 300 F nbx jx : 250 F. **Pierrick CASALI, 133, rue Les Mas du Pouverel, 83130 La Garde. Tél. : 94.75.05.36.**

Vds MD + Spider + W. Boy + Power Base + pist. + 3 jx Master ss gar. : 1 800 F. Vte sép. poss. **Yohann BRETON, 31, route de Surfonde, 72250 Challes. Tél. : 43.75.94.52.**

Vds MD + Pro 1 + 1 jeu (Sonic, Monaco GP, Moo,walker, Aleste, Street of etc.), val : 6 240 F



# petites annonces

Ech., ach., vds jx MD, GO, jx, cher. neo-Geo ou Super Famicom. **Francis DELTOMBE, 21, A-de-Musset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.**

Vds MD + 7 jx (Fantasia + Quackshot) 1 700 F. **Guillaume REMALHA, 24, quai Jacques-Papin, 77440 Mary-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.01.89.50. (ap. 18 h).**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Donald...) val : 2 966 F, px : 1 900 F ou éch. ctre Super Nintendo + 3 ou 4 jx. **Cédric LE FLOCH, 8, rue Cours Toujours, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.66.15.**

Vds MD + 5 jx game adapt. + 3 joys (pro 1) ss gar., tbe, px : 2 000 F. **Franck THERET, 10, ci-garage, 41370 marche-Noir. Tél. : 54.72.39.42.**

Vds jx MD 180 à 300 F : Mickey, Galares, Gynoug, Sh. Dancer ou éch. Gameboy + 2 jx. **Vincent BONHOMME, La Gandonneraie, 41800 Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds MD + 2 jx : 1 200 F ou + 6 jx : 2 000 F (val : 3 800 F). **Loris MARCHINI, 166, av. Georges-Leygues, Le Paradou, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.44.44.**

Vds MD franç. neuve ss gar. + 1 jeu, + 1 man. + 1 joy. Pro : 1 000 F + 1 cadeau Vidéo. **Patrick SARRITZU, 9b, rue Gounoe, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.18.32.**

Vds MD + 2 man. + jx (Sonic, Mickey, Joejam and Earl) 1 700 F. **Yann CELLI, 64, route du Coin, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.87.84.**

Vds MD (ss gar.) + 4 jx + 2 man. Pro 1 et 2. px : 2 700 F. **Mickaël NACACWE, 84 bis, rue A. Briand, 93220 gagny. Tél. : (16-1) 43.81.27.19.**

Vds MD (ss gar. + 2 man. + Joy Madden 92 : 1 100 F. **Vincent LHEUR, 19 bis, av. A.-briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.40.71.**

Vds MD franç. + adapt. + 2 man. + 5 jx (Donald, Alien Storm, Valie III...) le tt : 2 000 F. **Nicolas JONDET, 68, rue Pemety, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.03.32.**

Vds MD franç. + 2 joys + Arc. Pow. Joy. + 7 jx (Mickey, Strider, Mario...) à déb. **Yannick SALUS, 46, rue de la Thibaudière, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.79.50.**

Vds jx MD (Forgotten Worlds, Buan.ing Force, World Cup, Patriley) 200 F pce. **Nicolas DE-KYNDT, 23, rue Philippe-Schodduyn, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.78.82.**

Vds MD + 2 jx + 2 man.. Px : 1 200 F ou éch. ctre Neo-Geo. **Mathieu PALLET, 18, rue Ambroise-Croizat, 02300 Ognés.**

MD + 2 man. + Mickey + Fantasia + Streets + Ea Hockey + Madden 92 + Quack : 2 300 F. **Daniel BOUCHER, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 45.09.36.10. (ap. 18 h 30).**

Vds MD jap. + 2 man. + 14 jx Rolling Thunder 2, Mickey... Px : 3 500 F à déb. **Fabien LECOMTE, 101 bis, rue de Paris, 91570 Bièvres. Tél. : (16-1) 60.19.09.88.**

Vds MD + 4 jx Sonic, James Pows 2, etc. (janv. 92) 1 800 F. **Jérôme DAUBIE, 12, rue Notre-Dame, 64800 Nay. Tél. : 59.61.17.67.**

Vds MD jap. + 2 joys + 5 jx (Sonic) 1 200 F. Vds Nec + 2 joys + 3 jx. **Jérôme MARTIN, 2, Hammeau des Mésanges, 42340 Veauche. Tél. : 77.54.79.56.**

Vds jx MD Sonic : 300 F, Mickey : 300 F, Rev. Shinobi : 250 F, rech. Super Nes px intér. **Sylvain WISTUBA, 42, rue Marcelline, 38800 Pont-de-Claix. Tél. : 76.98.37.10.**

Vds MD jap. tt écrans 50 et 60 Hz + 2 joys + 12 jx : Streets of Rage, Sonic, Mickey... tbe : 3 500 F. **Fabien MICHEL, 427, cours Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.47.08.**

Vds jx MD franç. Decap' attack, Rolling-Thunder 2, 2 Crude Dudes, Allaia-Dragon. Vds MD. **Alexis JOURDAN, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds MD jap + 2 pads + 2 jx : 700 F ou + 6 jx : 1 400 F (Sonic, Centurion, Strider, etc.). **Nam NAMMAKHOT, 38 bis, rue Gagnée, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.59.40.**

Vds jx MD : 250 F pce, Street of Rage, Mickey. **Matthieu BILLE, 19, résidence Robespierre, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.27.36.**

Vds jx MD : Toe Jamand Earl : 280 F, Dahno : 250 F, Vallia 3 : 250 F, Wreale War : 250 F, éch. jx (Nancy). **Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont-Cenis, 54280 Serichamps. Tél. : 83.33.10.44.**

Vds MD jap + Mickey : 1 000 F. **Alix NORMANDIN, 16, rue Alphonse-Karr, 06600 Nice. Tél. : 93.88.06.46.**

Vds Aferest Best : 150 F, JB Boxing : 300 F, Dick

Tracy : 350 F, Streets of Rage : 300 F, tbe. **Vincent COUCAUD, 35, rue Nationale, 95000 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.43.14.71.**

Vds MD franç. + 6 jx : 2 000 F ou éch. ctre S. Nes ou MD + 1 jeu : 700 F. Vds Alt. Beast, A. Kidd, Moonw., Mickey, etc. : 200 F pce. **Florian MANSUY, 8, av. Robert-Schuman, 57190 Florange. Tél. : 82.58.68.95.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, Valie III, Two Crudedudee) tbe, déc. 91. Px : 1 200 F (avec 2 pads). **Pierre-Jean MEYER, 72, rue du 13<sup>e</sup> Deligne, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.49.08.**

Vds MD neuve ss gar. + 4 jx + man. + Sonic, Fantasia : 1 000 F. **Emmanuel TERMINIELLO, 11, bd Font, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.68.41.58.**

Vds MD + 6 jx (Mickey, Fantasia...) + 2 man. le tt : 2 000 F ou + moni. coul. : 2 700 F. **Stanislas DUPREY, 7, rue Maurepas, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.32.06.**

Vds MD ss gar., tbe + 1 man. + 6 jx (Donald, Helfire, Robocod) 1 600 F. **Fabien BRUNEAU, 4, route de Guerry, 18000 Bourges. Tél. : 48.27.42.30.**

Vds MD Sonic, Tetrie, Darius 1, 1 joy : 1 000 F. **Simon. Tél. : (16-1) 43.33.31.31.**

Vds MD + 1 jeu (Streets of Rage) 1 700 F. **Thomas GUIDONI, 25, av. de Maurin, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.54.74. (soir).**

Vds MD jap + man. + 4 jx + Master Converteru : 950 F, bon état ou éch. ctre portables. **Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.**

Vds MD + Sonic + Altered Beast + F22 Interceptor + Cybeball, le tt : 1 800 F à déb. **Xavier CESSAC, 25 bis, rue des Cerisiers, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.53.53. (ap. 18 h).**

Vds jx MD, px bas (Centurion, James Pond...). **Julien CHIAVASSA, 18, rue Clairbois, 78810 Feucherolles. Tél. : (16-1) 30.54.32.38.**

Vds MD + 6 jx : 2 200 F port compris. **François DEPORTERE, 23, résidence Les Rosiers, 62610 Brèmes-les-Andres. Tél. : 21.82.64.93.**

Ech. MD franç. ctre Neo-Geo + 1 man., 1 jeu (Magician Lord). Ech. Forgotten World, Super Thunder. **Matthieu BURGUIERE, 14, venelle Alfred-de-Vigny, 22600 Loudeac. Tél. : 96.28.91.04. (ap. 19 h).**

Vds MD (franç.) + 2 man. (1 Pro 1) + adapt. J. + 9 jx (PS 2, Sword Var, Starlight, Might 2 Magic, Centurion) 4 000 F. **Charles LABONNELIE, appt. 49, square de la Mare Gaudry, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.39.66.**

Vds MD jap. + man. + 5 jx (Sonic) 2 000 F. **Fabien LEBEL, 12, rue Charles-Baudelaire, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.45.16.48.**

Vds MD + 2 joys + 5 jx (Ea Hockey, Merc, Tecmo, World Cup...) adapt. jap. : 2 200 F. **Shon COGO, 25, av. des Hespérides. Tél. : 93.43.07.54.**

Vds ou éch. jx MD. Vds Altered Beast : 100 F. **Matthieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Vds K7 MD franç. Spiderman : 250 F, Shadow Dancer : 250 F, Kid Cameleon : 280 F. **Fabien COGNEE, 38, av. J.-de-Vierelle, La Milhière 2, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.34.79.46. (ap. 19 h).**

Vds jx MD : 250 F à 300 F, Streets of Rage, Thunder Force 3, Out Run, Strider, etc. **Jean-Claude SINGA, 22, rue du Cher, appt. 1252 31100 Toulouse. Tél. : 61.76.18.83.**

Vds MD jap + Strider + Valie 2 + A. Beast + Thunder F. 2 + 2 joys pads + Moonwalker + Transfo : 1 300 F. **Benoît CARPENTIER, 4, rue Peclet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.23.84.**

Vds MD jap + Jorspad + 2 jx (GP Monaco, Alien Storm) 800 F. **Alexandre HUYNH ? 16, rue Brousaie, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.73.33.**

Vds MD jap. + 2 joypad + 4 jx : Sonic, Sword of Vermillion, Battle Squadron : 2 000 F (port comp.). **Fabrice GOMEZ, 38, rue Emile-Zola, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Tél. : 83.55.46.00.**

Vds MD + 6 jx (Quackshot, Ea Hockey) + man. : 2 000 F ss gar. **Sébastien MENENDEZ, 15, rue Gutenberg, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.45.27.**

Vds MD jap + man. + adapt. + Quackshot ou Lakers ou Moonwalker : 1 200 F ou éch. ctre Super Nes. **Mickaël DAUPHINOT, 7, place Louis-Jouvet, 77185 Lognès. Tél. : (16-1) 60.06.69.73.**

Vds MD franç. + 6 jx (Revenge of Shinobi, Quackshot, etc.) 1 400 F. **Julien HOUET, 36, av. John-**

**Kennedy, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.43.26.**

Vds MD jap + 1 man. : 700 F. **Nicolas LANGOT, 35, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.**

Vds jx sur MD et master System (Shadow Dancer), vds Volant Sega. **Catherine RAOUX, 11, rue Dailly, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.34.92.**

Vds MD jap + man. + Sonic + 1 jeu surprise, tbe, ss gar. **Pino FALLETI, 501, rue de Lannoy, 59100 Roubaix. Tél. : 20.82.88.54. (ap. 17 h).**

Vds jx MD Sonic : 300 F, Faerytale Adventure : 200 F. **Frédéric GABILLET, impasse des Varennes, 42840 Montagny. Tél. : 77.66.11.20.**

Vds jx MS Dragon, Keinselden Zillon 2 et 2, Shinobi 1 et 2, et 5 autres de 50 à 200 F. **Frédéric GABILLET, impasse des Varennes, 42840 Montagny. Tél. : 77.66.11.20.**

Vds jx MD Thunder Force 3, F22, Streets of Rage, Super Shinobi : 300 F pce, 500 F les 2. **Matthieu LEA, Kerluandre, 29300 Quimperie. Tél. : 98.96.08.94.**

Vds MD franç. + 4 jx + adapt. jap ss gar. : 1 800 F. **Stéphane VIGNANE, 5, résidence Gallieni, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.13.31.85.**

Vds MD jap + 5 jx (Mickey, Streets of Rage) + 2 man., tbe : 2 100 F. **Pierre FEUILLARDE, 83, bd du Redon, 87, 19<sup>e</sup> étage, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.67.54.**

Vds MD franç. + 3 jx + 2 man. + adapt. + ss gar. : 1 400 F. **Guillaume FOLIN, bd de la Glacière, 13004 marseille. Tél. : 91.50.37.74.**

Vds jx MD : Robocod, Sonic Fantasia, World Cup 90, Artlive, Decap'attack, faire offre. **Romain VICTORIA, 16, chemin de l'Amandier, 13160 Châteaurenard. Tél. : 90.94.54.22.**

Vds MD + 2 joys + adapt. MS + californie + vds jx MD, bon px. **Sylvia PROMO, 341, route de l'Europe, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.83.20.**

Vds jx Nec : PC K., Vig., FM ten + jx MD (jap) + Str. of Rage, F. Blow, Batman, Lakers... ou éch. ctre jx SFC. **Edouard FARTHISKY, Paris. Tél. : (16-1) 43.26.71.54. (de 17 h à 18 h).**

Ech. Altered Beast ctre Tecno Cup, Mickey, Toli, Ea Hockey, Alex Kidd, Spiderman. **Stéphane HURAS, 1, rue Louis-Bouillard, 14420 Potigny. Tél. : 31.40.15.92.**

Vds jx MD, F1 Curcus, Shining in the darkese, Joy Madden 91, Sonic, Quackshot : 300 F. **Frantz HIRSCH, 10, rue Auguste-Renoir, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.92.04.**

Vds MD franç. + 2 man. + 10 jx (Ea Hockey, Desert Strike, Kid Cameleon, G. Axe 2...) 2 800 F. **Olivier THOMAS, 4, rue Paul-Cézanne, 35760 Saint-Grégoire. Tél. : 99.23.14.01. (hors repas).**

Vds sur MD jap DJ. Boy, Megacal Boy : 190 F pce, Shadow Dancer : 250 F. **manuel DUCROCO, 6, rue J.B.-Macaux, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.95.70.**

Ach. jx MD : Thunder Force 3, Lakers, vds Celtics : 200 à 250 F, vds Lynx + 2 jx. **Fabien PERRET, 10, route d'Yvette, 78320 Levis-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.01.01.**

Vds MD jap + 6 jx + 2 man. : 2 000 F ou éch. ctre S. Famicom jap + 1 jeu mini. **Yvon RINIE, 24, rue François-Mauriac, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.62.10.22.**

Vds MD franç. + 4 jx Mercs, Mickey, Batman, Moonwalker : 1 600 F. **Boubakari OUEDRAGGO, 8, rue de Prague, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.56.04.**

Vds MD + 4 jx + 2 man. : 1 500 F à déb. **Hensley BADOL, 57A, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.82.41.**

Vds MD + 3 jx (Fantasia, Decap'attack, Spiderman) 1 350 F à déb. **Bertil ATHLAN, 48, allée des Ailles, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.09.75. (ap. 17 h).**

Vds MD franç. + 4 jx (Quackshot, Strider...) + adapt. jap + man. : 1 590 F. **Benoît VIET, 91, route nationale, 28210 Chaudon. Tél. : 37.82.31.23. (ap. 17 h 30).**

Ech. jx MD franç. Centurion ctre Joy Madden 92 et Decap'attack ctre Desert Strike, éch. autres. **Gulihem BASCLE, av. du Lac, 04860 Pierrevet. Tél. : 92.72.28.47.**

Vds jx sur ttes les consoles. Ach. jx sur MD et Neo-Geo. Ach. Mega CD. **Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49. (h.r.).**

Vds MD + 11 jx (Streets of Rage...) 1 700 F. **Thomas GUIDONI, 25, av. de Maurin, 34000**

**Montpellier. Tél. : 67.58.54.74. (soir).**  
Vds MD jap + 11 jx + 2 man. Power Stick Arcade, px : 3 500 F. **Morgan SHIRLEY, 77, rue J.P.-Timbaud, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.88.74 ou 42.46.51.10.**

Vds MD + 2 man. + 4 jx (NHL, Hockey, Wonder 5, Gold en Axe, Street of) 2 000 F. **Ludovic, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.63.22.**

Vds jx MD Altered Beast : 150 F et Fire Shark : 280 F, Avion ou les 2 : 400 F. **hervé HENG, 6, rue de la Résidence, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.68.58.**

Vds jx MD px intér. (Joy Madden 92, Fantasia, PS 3). **Thomas GRELLIER, 48, av. Léon-Blum, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.47.005.98. (W.E.).**

Vds MD franç. + 5 jx + 2 man. + adapt. jx jap : 2 000 F. **Julien THYSSEN, La Jambe de Fer, 13590 Le Cannet-Meyreuil. Tél. : 42.58.06.87.**

Vds sur MD ou éch. Mickey : 250 F, F22 Interceptor : 300 F, Shadow Dancer (jap) : 250 F. Rech. Gynoug, Desert Strike et Seha Cheses (sur MS). **Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.**

Vds MD + 2 man. + Golden Axe 2, Ea Hockey, Streets of Rage : 1 800 F. **Sébastien SCHOPPNER, 1, rue Alexis-Carrel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.16.57.**

Vds MD + 1 jeu + adapt. : 1 000 F à déb. Vds Master + 10 jx. **Eric BARILLET, La Roseraie, 17, rue gabriel-Péri, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.09.84.**

Vds jx MD : Moonwalker, Decap'attack, Last-Battle : 600 F ou 250 F pce. **Diego PEREZ, 6, allée des Soupiers, appt. 57, 31000 Toulouse. Tél. : 61.25.48.17.**

Vds MD franç. + 1 man. + 8 jx (Spiderman, Moonwalker) 2 700 F. **Brigitte POLITANO, lotissement Notre-Dame, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.78.61.**

Vds MD + Sonic, Altered B. Joy Madden 92 ss gar. (Noël) : 1 450 F + Pro. 2. **Benjamin DARGELOS, impasse de Montclair, 24660 Coulou-nieux-Chamiers. Tél. : 53.53.23.10.**

Vds MD franç. + 3 jx + 2 man. + adapt. ss gar. : 1 400 F. **Guillaume FOLIN, bd de la Glacière, 13004 Marseille. Tél. : 91.50.37.74.**

Vds MD franç. ss gar. + 2 man. + adapt. Master System + jx Golden Axe I et II, M. GP : 1 900 F. **Damien MARTEL, 13, rue Malherbes, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.59.83.**

Vds MD + 10 jx (TDF 3, Helifirm Mouse, etc.) 2 200 F. **Kamel BENAHMED, 92, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.08.68.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx, px : 2 200 F. **Christian SAINTY, citée des Sept-Fontaines, bât J ; , n° 18, 71700 Tournus. Tél. : 85.32.50.19.**

Vds MD + 2 man. + 3 jx (Merc, Road Rash, Ghoul's'n Ghost) 1 300 F. **Nicolas MIANNAY, 10, rue Armand-Brette, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.21.57.06.**

Vds MD + jx Eswat et Golden Axe, px : 1 100 F à déb. ss gar. **Stève TURGEMAN, 15, rue Patrice de la Tour du Pin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.86.15.**

Vds jx Sonic, Battle Squadron, Shadow Dancer, Ghoul's'n Ghost : 250 F, Mercs, Immortal : 320 F. **Hugues GOCHARD, 9, rue d'Euskirchen, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.32.74.**

Vds jx MD Zoom, Columns, Pacmania, Moonwalker, Dick Tracy, Star Flight, Populous, etc. **Eric BOULAY, Les Mouettes, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Vds MD jap + 4 jx + 1 joys Atofire. **Thibaut WARE, 53, rue de Babylone, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.68.96.**

Vds 2 jx (Shadow Dancer et Buster Douglas) 1 500 F à déb. **Laurent MAUBERT, 26, allée Georges-Bizet, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.27.08.59.**

Vds MD franç. + man. + Sonic + S; Monaco GP ss gar. Px : 1 300 F. **Mickaël QUEMENER, 33, rue de la Tour, 22190 Plérin. Tél. : 96.33.05.58.**

Cause dble emploi, ss gar. et dans son emballage Mega CD : 2 850 F. **Christian SEGUY, 66, rue Singer, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.09.35.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, Mickey, Donald) ss gar., tbe : 1 500 F. **Loïc BRASQUER, 45, bd Bourjalliat, 78440 Porcheville. Tél. : (16-1) 34.79.60.16.**

Budokan, M. Rés. : 250 F, Bonanza, M. Boy : 220 F, W. Boy 3, C. Down : 200 F, A. Beast : 100 F. **david MARGERIN, 24, résidence La Faussette, 77470 Trilport. Tél. : (16-1) 64.33.30.37.**

Vds MD + 9 jx : Sonic, Mickey, Monaco, Streets of Rage, tbe : 2 000 F. **Frédéric MAILLEBAU, rue du Jura, La Chataigneraie, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.14.75.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx (Sonic, S. of Ray, Mickey, etc.) 2 000 F. **Baptiste TURCO, 8, rue Bois-Caille, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.65.51.**

MD + 6 jx (Sonic, Mickey...) jx Master avec ada **Antoine CARDE, 1, place du 14-Juillet, 072 Aubenas. Tél. : 75.93.78.46.**

Vds MD + 2 man. + 1 jeu : 700 F + jx pce. **david NJITOCK, 55, bd Michelet, 91 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.70.89.**

Vds MD franç. + 2 man. + 2 jx, px : 1 500



Vds MD Fr. adapt. jap. + 9 jx (Robocod, Donald...) + Astuces : 3 200 F ou éch. ctre Néo-Géo (2 jx). Stéphane MILARO, 8, av. de la cote bleue, 13820 Eneuse la Redonne. Tél. : 42.45.92.01.

Vds MD Fr. + 2 man. + 3 jx (Spiderman, AlienStorm, Merce). TBE. px : 1 000 F. Grégory ELZINGRE, 25, rue de la Paix du Ponceau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 64.61.54.

Vds MD jap. + Volley + Quack Shot + Altered Beast, ss gar. TBE + joystick : 1 200 F. Yann BEDEL, Villa des Roses, rue du V-Régner, 88700 Rambervilliers. Tél. : 29.65.16.00.

Vds MD + 2 jx Mickey, Road Rash : 1 500 F. Vds Nes + 37 jx : 1 500 F. Vte sép. poss. Roger MORA, 76, av. Daniel-Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58.

Vds MD + 2 man. (Arcade Power) + 11 jx : 3 000 F (état neuf). Roger DIAS, 15, passage Savary, 49100 Angers. Tél. : 41.60.86.92.

Vds MD jap. + 15 jx + 2 man. Val. : 7 500 F. Px : 4 500 F. Krout, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.01.44.

Vds MD Jap. + 11 jx (Sonic, Donald, Monaco GP, etc.) + 2 joys. Px : 3 200 F. Gilles GASSET, 85, rue Henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.12.95.

Vds MD + Sonci, Shinin Ghost, Altered : 1 600 F. Guillaume PRUVOST, 22, rue du Vignet, 60810 Barbey. Tél. : 44.54.71.59 (ap. 18 h 30).

Vds MD ss gar. + 3 jx (dont Sonic) + 1 man. le tt : 1 000 F. Frédéric MAURIN, 36, rue des Londres, 76610 Le Havre. Tél. : 35.45.41.14.

Vds jx MD : 200 à 250 F Strider, Mickey... Vds jx Game Boy : 80 à 100 F (ach. ou éch.). Frédéric GODEGROD, 11-45, rue des Cotommiers, 59700 Marcq-en-Barceul. Tél. : 20.31.34.77.

Vds MD + 8 jx (Mickey, Sonic, Gynoug, Strider, Ghouls'n Ghosts...) : 2 800 F. Fabien MOUSTROU, 140, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.76.96.

Vds Vds jx MD Out Run, Populous Super Volley : 250 F pce et vds jx G. Boy, Popeye 2 : 150 F pce. Cédric ROUSSEAU, 12, chemin des Bruyères, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.34.41.

Vds MD Fr. + 2 man. + Alt Bea + Str. Of Rage + Golden Axe 2 : 1 300 F (val. : 2 285 F) TBE. Mehdi KARA, Bellevue, 69800 St-Priest. Tél. : 78.20.86.07.

Vds éch., jx MD vds 10 jx Master System. Alex. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.

Vds jx MD : 250 F, ach. jx Famicom et Neo-Geo. Vds jx Amiga. Pascal DUBUY, 80, av. du Bois, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.00.49.

Vds MD + 2 jx 2 man. (Strider + World Cup Italia 90) : 1 200 F, état neuf. Erik AHSSOUL, 2, av. du Pdt Kennedy, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 48.89.49.52 (ap. 20 h).

Vds jx MD : 300 F pce (Quack Shot, Street of Rage, Shining and Dardnees, SP Monaco GP, etc.). Christophe LECOCO, 28, av. Georges Brassens, 62260 Auchel. Tél. : 21.64.88.73.

Vds Quackshot : 350 F + robocod : 300 F à déb. Populous, Streets of Rage : 300 F. Cédric NARBONNE, UCPA, les Glaciers-Argentières, 74400 Chamonix. Tél. : 50.54.13.22.

Vds 19 jx MD (Out Run, robocop Hockey, Dble Dragon 2, etc...) 100 à 330 F. Fawzi BEND-JAKEDINE, 16, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.

Vds MCD + 2 jx + MD + 2 jx neuf val. : 6 500 F, px : 4 000 F. Frédéric MOULLEC, 18-20, av. Raymond-Radiguet, 94210 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.18.68.

Vds MD + 5 jx et 2 Pro 2. Px : 1 700 F à déb. Cyril BRUNEAULT, 12, Square Auguste-Rodin, 91450 Salsy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.22.83.

Vds MD + 2 mn. + 3 jx (Street of Rage + Alien Storm, James Buster, Douglas) px : 1 200 F. Reddy NEILLETTE, 1, allée de la Boétie, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.66.76.

Vds MD franç. + 2 man. + adapt. jap. + 6 jx (Sonic, SM GP, PS II, Street of Rage, etc.) : 1 290 F. Sébastien BOROT, 1, rue Jules-Guesde, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.25.97.

Vds Sonic et Thunder Force 3 sur MD, 200 F pce. Olivier CHAPPELET, 153, av. de St-Simon, 73100 Aix-Les-Bains. Tél. : 79.35.57.47.

Vds DJ Boy + Ghostbuster + XDE + adapt. jap. : 350 F. Vds Revenge of Shinobi : 200 F. Philippe PACHECO, 14, bd Ornano, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.81.98.

Vds sur MD fr. Aftter Burner II, neuf : 320 F,

Nicolas MERMET, Les Grandes Rossanges, 43140 St-Didier-en-Velay. Tél. : (16-1) 77.35.62.88.

Vds sur MD Phantasy Star 2 et 3, Mickey, Binimi Run, Laat Battle, Musha : 150 à 300 F. Florent GAILLETON, Groupe Scolaire Joliot-Curie, 38150 Salaises-sur-Sanne. Tél. : 74.86.18.76.

Vds ou éch. MD fr. + 5 jx ctre SFC fr. (2 man. + Gamead). Stéphane LOGIER, 9, rue des Prévoyants, 59370 Mons-en-Barceul. Tél. : 20.04.33.61.

Vds MD neuf + 10 jx + adapt. Jap. + 2 man. sans fil 3 000 F. Roddy DUFAUT, 117, av. de Clay, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.26.88.

Vds James Pond, Road Rash, Donald Super Volley, px à déb. Pour astuces téléphonez. Jonathan SCHUG, 20, av. de la Liberté, 68000 Colmar. Tél. : 89.79.59.48.

Vds Quackshot : 280 F (neuf) et Altered Beast : 250 F, le lot : 500 F. Jean-Baptiste BORRELLI, rés. La Couplans, tour n° 1, 83160 La Valette-du-Var. Tél. : 94.61.30.41.

Vds MD Jap. + 8 jx + adapt. 8 bits + 2 jx + SG Fighter : 2 500 F ou éch. ctre A500 + jx. Yves JANNIC, 12, impasse Théodore-Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70.

Vds MD fr. : Sonic, Street of Rage, Merce, Allen Storm : 250 F. Boxing, etc. Seul rég. Nantaise. Antoine PENEAU, 23, rue de la Mortalière, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.30.76.

Vds MD + Sonic : 850 F + port. Vds Game boy + Tetris + Mario Land : 350 F + port. Gael GI-RAUD, 24, rue D.-Amboise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.48.93.

Vds 8 jx MD : 240 F pce : Sonic, Merce, Lakers, S. Monaco, S. of Rage, Immortal Madden. Mananjo RAJAABELINA, 31, rue du Vieux-Moulin, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.72.65.

Vds éch. jx rôle MD, etc. Shining in Darknes, Wonderboy, Mickey, The Immortal, etc. Martin LECHNER. Tél. : (16-1) 46.32.13.60.

Vds jx MD : G. Boy + 2 jx + Bte + G.G. + é jx. Éch. jx MD et Game boy (rég. Lyonnais uniq.) David ERCHOFF-COSTET, 84, rue Pierre-Brunier, 69300 Caluire. Tél. : 78.28.54.42.

Vds jx MD, Golden Axe : 200 F, Quaks Shot : 300 F, Decap Attack : 250 F, Ea Hockey : 350 F, Goulen : 250 F. David DUSSEAU, La Grande St-Pardoux, Isac, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.88.15.

Vds MD + 2 joystick + 3 pc Sonic, Quakshot, Toe Jamandart, TBE, px : 1 700 F. Vincent AR-ROUET, 8, rue de l'Union, 35800 Redon. Tél. : 99.72.73.48.

Vds jx sur MD : Budokan, Shadow Dancer, The Immortal, px à déb. Denise BEDIKIAN, 703, av. Michel-D'Ornano, 14390 Cabourg. Tél. : 31.24.41.54.

Vds MD Fr. + 3 jx (Altered Beast, Sword of Sodan, S. Thunder Blade) : 1 000 F + nbx jx : 200 F pce. Jean-Philippe LEPAGE, 32, rue Gallardon. Tél. : 37.31.56.45.

Vds Override, B. Angel et Vigilant sur C. Grafx : 200 F pce. Vds Allen Storm : 250 F. Eudes DEGBOE, 32, rue de la solidarité, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.05.88.

Vds ou éch. sur MD Monaco IGP : 200 F, Shadow Dancer (Jap.) : 150 F, DJ Boy (Jap.) : 130 F. Joël LE PEVEDIC, 6, rue Thomas-ancel, 89000 Auxerre. Tél. : 86.48.25.95.

Vds jx MD : 200 F pce, Sonic, Decap-Attaque, Strider (Tcejam, Earl : 150 F). Jean-Benoît CLEMENT, 20, Impasse Haute-de-la-Marière, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.76.29.

Vds 4 jx MD : 200 F pce, Sonic, ToeJam-Earl, etc. Julien LALU, 64, bis, rue de Coulmier, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.80.05.


Vds MD franç. TBE (déc. 90) + 4 jx (Lakers) : 1 750 F. Hugo SALGADO, 4, rue Marthe, 95230 sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.85.97.

Vds jx MD Sonic : 250 F, Thun, Force 3 : 280 F, Mystic : 220 F, Street of Rage : 280 F. Nicolas ERNOULT, rte de Gennevillie, Ablon, 14600 Honfleur. Tél. : 31.98.74.37.

Vds MD Fr. : 800 F. Damien HENOCQUE, 92, bd G.-Clémenceau, 89100 Sens. Tél. : 86.64.61.97.

Vds jx MD (PGA, Golf, Golden Axe) et Nec (Power 11, Chase H Q, Vigilante) ou éch. ctre autre jx. Jérémie CORTIAL, Jacquières, 07200 Ucel. Tél. : 75.37.43.96.

Vds MD Jap. + 14 jx + 2 man. : 3 300 F (Quackshot, St of Rag, Monaco, Lackers, Mickey). Fabien TRAN, 17, rue Maurice-Ravel, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.23.47.13.



# Shoot Again

145 rue de flandre, 75019 Paris.  
Tél : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26  
Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00 sans interruption. Métro Crimée.

**DES PREVIENS, DES INFOS, DES MEGA-CONCOURS !**  
Retrouvez les rubriques "Que choisir ?",  
"Jeux d'occasions", "News Import" etc, etc.  
**GAGNEZ DES PIN'S SHOOT AGAIN !!!**



## Shoot Again

Vous propose le **PLUS GRAND**  
club d'échanges de cartouches  
de France.

## ECHANGEZ VOS CARTOUCHES !!!

Plus de 400 cartouches  
Nec, Sega et Nintendo  
vous attendent.

Un principe **VPC rapide et simple**,  
joignez **TOUJOURS** à vos jeux une liste d'une  
dizaine de jeux désirés par ordre de préférence.

### 1 JEUX CONTRE 1 :

SUPER FAMICOM	150 Frs par jeu
MEGADRIVE	100 Frs par jeu
NEC CORE GRAFX	80 Frs par jeu
MASTER SYSTEM	75 Frs par jeu
GAMEBOY	50 Frs par jeu

### LES TARIFS

#### 2 JEUX CONTRE 1 :

**ECHANGE GRATUIT**

Frais de port à notre charge !

**CHAQUE JOUR UN  
NOUVEAU STOCK !**

**LISTE COMPLETE SUR  
LE 36-15 SHOOT AGAIN**

Les frais de port en cas de retour pour les raisons suivantes,  
sont à la charge de notre clientèle :

- \* Jeux déjà en plusieurs exemplaire au sein du club.
- \* Délais d'attente trop long.

**N'hésitez pas à consulter les 350 titres  
de notre club sur le 36 15 SHOOT AGAIN**

La reprise des jeux est limitée, veuillez nous consulter. 60 Frs de port pour tout Contre Remboursement.  
Nous ne reprenons pas Altered Beast pour Megadrive. 60 Frs de port pour tout contre remboursement.

**Bon à découper puis à retourner rempli avec  
vos jeux à : "Le plus grand club d'échange de France"  
SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre 75019 Paris.**

- ☐ J'envoie 1 jeux contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port  
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne :

Je désire : 1er

2<sup>e</sup>

3<sup>e</sup>

4<sup>e</sup>

5<sup>e</sup>

6<sup>e</sup>

7<sup>e</sup>

8<sup>e</sup>

9<sup>e</sup>

10<sup>e</sup>

11<sup>e</sup>

12<sup>e</sup>

13<sup>e</sup>

14<sup>e</sup>

15<sup>e</sup>

- Je possède : ☐ Une Megadrive japonaise, ☐ Une Megadrive française,  
☐ Une Super Famicom japonaise, ☐ Un Gameboy,  
☐ Une Master System, ☐ Une Core Grafx, ☐ Autre.

- Je paie : ☐ Au facteur,  
☐ Par chèque ci-joint,  
☐ Par mandat lettre.

Nom :

Prénom :

Code postal :

Ville :

Adresse :

Tél :

Date :

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad, SNK sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. Megadrive, Gamegear, Super Famicom, Neo Geo, CoreGrafx, Super Grafx, PC Engine GT sont des produits déposés. Liste non représentative. Photos non contractuelles. \*Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.



Vds MD + 8 jx (Merces, Sonic, Dahna, Wreetle War) + 1 man., px : 1 300 F ou éch. ctre SFC. **José FERNANDES, 16, av. de la Libération, 95240 Corneilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.64.32.**

Vds PC-Engine + 24 jx + 3 joys : 2 500 F. **Philippe BONNIEUX, 16, résidence La Forêt, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.69.79.**

Vds MD jap. + 5 jx (Super Monaco GP, Quack-shot) etc. + 2 joypads, val : 4 000 F, px : 2 000 F. **Arnaud MOTTINI, 5, rue John-Lennon, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.11.61.**

Vds MD + Pro 2 + Decap'attack + Merces + Phantasy Star 3 + Ea Hockey, px : 1 900 F. **Morad BOUAZZAOUI, 3, allée Corot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.40.99.**

Vds jx MD franç. Galares : 250 F et Wonderboy 3 : 150 F. **Morgan SEGRET. Tél. : 53.67.51.34.**

Vds MD jap + 2 jx + 2 man. (neuves) ss gar. + 2 enceintes : 1 500 F à déb. Vds jx SFC (Mario, F. Soccer). **Stéphane BEAUJAN, 11, place Saint-Exupéry, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.53.65.**

Vds MD franç. gar. + 3 jx (As, Stri, Decap) 1 300 F à déb., port inclus. **Jérôme CARMONA, 59, rue, 45120 Marceau-Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.98.04.70.**

Vds MD + 15 jx (Sonic, Donald, S. of Rage, Super Monaco, Boxing etc.) 5 000 F. **Eric LESIEUX, 11, rue Léo-Lagrange, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.04.00.93.**

Vds Last Battle, Eswat, Ghostbusters, Shinobi, Alien St. et Altered B. : 280 F pce. **Bruce GARDE-DIEU, 11, rue Thiers, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.37.74.**

Vds MD franç. + adapt. jap. + 2 man. + Merces : 1 000 F (port inclus). **Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69160 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds MD franç. ss gar. + 1 paddle + 1 jeu (Quackshot, St. of Rage). **Olivier VINVELA, 140, rue du Gal.-Leclerc, bât. 16, 95130 Francville. Tél. : (16-1) 30.72.44.52.**

Vds MD jap. + 2 joys (Pro 2) + 11 jx : 2 000 F. **Fabien GENNARO, 30, rue Albert-Garry, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.61.31.**

Vds jx MD : Strider, Moonwalker, Populous : de 250 à 300 F. **José BLAISON, 30, place des Muriers, 34400 Lunel-Viel. Tél. : 67.71.93.74.**

Vds MD + 2 jx (Elviento et Ghoul's'n Ghost) + 2 man. ss gar. **Christian VU, 38, place des Canuts, 95100 Argenteuil**

Vds MD franç. + 2 man. + 7 jx : Immortal, Robocod, Elviento, Spiderman, etc. PX : 2 500 F. **Sébastien FOUCAULT, 1, allée Mozart, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.81.56.34.**

Vds MD franç. + adapt. cartouches jap. ss gar. : 650 F. **Johan SOUDRY, 4, place d'ela Méditerranée, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.34.77.**

Vds 11 jx MD : 250 F : S. Hang on, Jewel Master, Battle Squadron, D. Tracy, Technocop, Forgotten. **Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Vds MD + 2 joys (Pro 1) + 14 jx : Quackshot, PS 3, St. of Rage, Mickey, Centurion, etc. **Joé CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Donald, St. of Rage, Eswat) 1 500 F. **Daouda TRAORE, 58, rue François-Arago, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.96.80.**

Vds MD + 1 jeu + adapt. : 800 F. Vds jx MD (TF 3, Strider...). **Hubert DROUINEAU, 18, rue Remilly, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.38.**

Vds jx MD (Two, Crudes, Dude, Decap'attack, Rolling Thunder 2). **Alexis JOURDAN, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds ou éch. jx MD : Sonic, St. of Rage, James Pond, Alien Storm, Toe Jam and Earl. **Dahmane MAZOUZI, 3, rue Paul-Cézanne, 91100 Corbeilles-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.89.15.52.**

Vds MD franç. + 8 jx (Sonic, St. of Rage, Thunder Force 3) + adapt. de 1 800 F à 2 000 F. **Salvatore PUTIGNI, 52, rue du Progrès, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.56.95.**

Vds Mega-CD + 2 CD (val : 4 500 F) px : 2 800 F ou avec MD + 1 carte (val : 5 800 F) px : 3 500 F. **Alexandre PEYRON, 6, rue d'Emeraude, 35350 Saint-Meloire-des-Ondes. Tél. : 99.89.17.84.**

Vds MD + 2 man. + adapt. jap. + 8 jx (Sonic, St.

of Rage, Donald, Mickey) 2 500 F. **Laurent BE-RINGER, Le Filagnon, 06670 Colomars. Tél. : 93.37.93.82.**

Vds MD + 11 jx (Sonic, Shadow Dancer) val : 5 200 F px : 4 500 F ou éch. ctre SFC + 5 jx. **Grégory BECAM, 120, rue du Verger, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.51.77.**

Vds MD franç. gar. 6 mois + 2 man. + 4 cart. (Sonic, GP Monaco, Alien Storm, Alt. Beast) 1 300 F. **Johan BOUTILLIAT, 16, av. Hector-Berlioz, 13880 Velaux. Tél. : 42.74.75.52.**

Vds MD franç. + 2 man. + adapt. jap. + 9 jx (Robocod, Donald) 3 200 F ou éch. ctre Neo-Geo + 1 jeu. **Stéphane MILARDO, 8, av. de la Côte bleue, 13820 Eneuseq-la-Redonne. Tél. : 42.45.92.01.**

Vds MD ss gar. + 2 man. + Striker + 3 jx (St. Kidd, Alt. B.) 1 700 F maxi. **Clément BARON, 36, rue de Sévigné, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.36.07.**

Vds Shining in Darkness : 275 F. **Anne CAILLON, 2, résidence du Parc, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 69.31.15.54.**

Ech. jx MD (Mickey, Darkcastel, Alien Storm) ctre bons jx. **Stany BRAUN. Tél. : (16-1) 60.26.80.66.**

Vds nbx jx sur MD, Nec, SFC, G. Boy, Neo-Geo, poss. éch. ch. jx PC. **William. Tél. : (16-1) 39.60.70.38.**

Vds jx sur MD (Shining) Ach. jx sur MS et sur GG et sur MD. **Cong-Minh HA. Tél. : (16-1) 40.38.32.91.**

Vds MD + 2 jx Mickey, Road Rash : 1 500 F. Vds Nes + 37 jx : 1 500 F. **Roger MORA, 76, av. Daniel-Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58.**

Vds MD jap. + 2 Pro 2 + 2 jx, px : 1 000 F. **Fabrice ANTONMATTEI, Tél. : (16-1) 40.91.09.61. (rép.).**

Vds MD : 7 jx (Hellfire, Ghoul's'n Ghost, Out Run, Alien Storm, Dick Tracy, etc.) + 2 man. : 2 000 F. **Loudière AKILLES. Tél. : (16-1) 69.30.19.60.**

Ach. MD : 400 F ou plus selon état. Ach. jx. **Paul. Tél. : (16-1) 43.48.26.68.**

Ach. Aleste, tbe sur MD : 250 à 350 F. **Nicolas BORYS, 67, rue des Passereaux. Tél. : 67.72.53.45.**

Ach. jx MD Merces, F22, Ea Hockey, Wonderboy 5, James Pond I ou II : 50 à 100 F. **Polo ou Thomas LEGER. Tél. : 37.43.76.89.**

Ech. Altered Beast ctre ToeJam and Earl ou Djboy. **Frédéric CHANTHAVONG, 326, Galerie-Surcouf, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.30.49. (ap. 18 h.)**

Vds MD jap. + 2 joypade + 4 jx (Gng, Tateujin, Starcruiser, ToeJam, Earl) : 1 400 F. **Ismail LE-CONTE, 2, rés. Ile Cardline, 94420 Le Plessis-Tréville. Tél. : (16-1) 45.94.34.00.**

Vds MD + 8 jx (Sonic, Mickey, Strider, etc.) val. : 4 200 F, px. : 2 200 F. **Jean-Marie NOBLE, 14 bis, rue Jérôme-Dulser,, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.64.24.**

Vds jx sur MD : Bonanza Bros et Alter. Beast : 200 F pce. F22 et Might and Magic : 250 F. **Jacques GAUDOU, 124, rue Pierre-Brossolette, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.35.03.**

Vds MD franç. comp. jap. + 7 jx (Street of Rage, Populous...). Px : 3 000 F (val. : 3 700 F). **David ESPANOL, 52, rue Roger-Salengro, 77124 Gre-gy-les-Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.35.80.**

Vds Moonwalker pr MD : 150 F. **Stéphane SFEDJ, 8, rue de Berne, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.65.65. H.B. ou 88.36.26.73. (soir).**

Vds MD + 8 jx + adapt. (F.22, Galares...) : 2 500 F + petit cadeau. **Yvan GOUTTEBELLE, 20, rue de Noisement, 91750 Champceuil. Tél. : (16-1) 64.99.90.56.**

Vds nbx jx MD de 200 à 350 F : Rolling Thunder II, Ea Hockey, Wonderboy V, etc. **Christophe CRE-PIN, 6, rue Jules-Renard, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.28.23.**

Vds MD + man. Competition Pro + adapt. jap + 12 jx q(Quackshot, Street of Rage : 3 500 F). **Claude BOURGEY, 19, monté de Chant Alouette, 68720 St-Laurent-de-Mure. Tél. : 78.40.41.57.**

Vds MD jap. + 5 jx : Sonic, Street of Rage... TBE : 2 000 F à déb. **Jean-Christophe DISLAIRE, 6, rue Romain Rolland, 59172 Rouelx. Tél. : 27.32.07.44.**

Vds ou éch. jx MD Fantasia Tuxton : 265 F pce ou éch. ctre Gameboy + jx. **Damien PACARD, 4, impasse du Pré-Buchet les Maladières, 01540 Vonnas. Tél. : 74.50.15.45.**

Vds cart. MD : 200 F à 240 F. **Gaël BOGHALEM, 74, Traverse Noire, Campagne Mirabelle, St-Marcel, 13011 Marseille. Tél. : 91.35.29.35.**

Vds sur MD jap. PS 2, Ghoul's and Ghost, SM GP de 200 à 250 F pce. **Grégory MIERMONT, 65-67, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.19.10.**

Vds MD + 2 man. + jx (franç.) (Sonic, Quackshot, Street of Rage...) : 1 790 F. **Florent GALLIQU, 7, Domaine des Capucines, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.43.62. (ap. 18 h.)**

Vds MD neuve + 7 jx + man. Val. : 3 700 F, px : 2 000 F. **Geoffroy MARTIN, 35, rue des Roses, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.47.19.**

Vds MD + man. + 2 jx (Sonic, Street of Rage) : 1 200 F. **Freddy PAPAL, 5, rue Dulaure, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.50.39. (ap. 18 h.)**

Vds MD tbe ss gar. + 2 man. + nbx jx. **Stéphane BIDAULT, 10, rue Roumanille, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.85.62.**

Vds MD jap + 8 jx (Quackshot, D. Tracy, M. Résistance...) : 2 300 F. **Christophe LANGLOIS, 82, bd Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.27.95.**

Vds MD franç. + 4 jx + man. + gar. : 1 000 F. **Alexandre PULICHOT, 10 ter, rue des Ches-neaux, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.76.77.**

Vds sur MD Mickey : 200 F. **Xavier PUYRAI-MOND, 17, rue Louis-Aragon, 95340 Bernes-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.66.68.**

Vds ou éch. jx Nes et Mega (franç.) Joe Mont. Immortal, jx Nes : Batman Punchout... **Kristen LIMOUSIN, 95, rue Patouillerie, Rés. Bois-St-Louis, 44700 Orvault. Tél. : 40.76.45.33.**

Vds MD + 4 jx : 1 900 F et Mega CD : 3 000 F. **Julien ROUX, 16, square des Anciennes Provinces, 49100 Angers. Tél. : 41.47.21.15.**

Vds jx MD : 300 F : Quackshot, Robocod, Merces, Toe Jam, Mickey + Eswat : 275 F. **Benoît MAR-ZAOUK, 65, rue Raynouard, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.61.83.**

Vds MD franç. + man. + 1 jeu : 700 F ou + Power Stick : 900 F. Vds jx : (Sonic, Robocod...). **Benoît DOLEZ, 2, allée des Chaumières, BP, 167, 76195 Yvetot. Tél. : 35.95.06.14.**

Vds MD + 2 man. Sonic, Alt. Beast, Fantasia, Rev. of Shinobi. tbe + not. : 1 400 F. **Lionel MAYAUD, 30, bd Gaston-Crémieux, 13008 Marseille. Tél. : 91.53.24.71.**

Vds MD jap. + 6 jx + man. gar. 7 mois + revues, val. : 2 800 F, px : 2 000 F. **Nicolas ROCCA, 35, rue Séverine, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.58.60.54.**

Vds MD + 9 jx + man. + rallonge péri, tbe : 2 800 F. **F. François DE SAMPALO, 46, av. De-lattre-de-Tessigny, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.40.94.**

Vds jx MD franç. Worldcup, Forgotten World, Budo-kan : 230 F pce. Alter. Beast : 130 F ou 560 F les 4. **Rémi DUBOIS, 9, rue de Paris, 95300 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.69.91.**

Vds MD jap. : 750 F + 2 man. : 250 F. **Krouri, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.01.44.**

Vds MD + 4 ou 5 jx (James Pond II, Spiderman, etc.) : 1 250 F. Vds jx Nes : 50 F pce. **Sébastien COUZIC, 10, rue St-Martin, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.02.53.**

Vds MD 2 pad, 11 jx (franç. jap.) : Sonic, Allen-Storm, etc. : 3 000 F. **Brice HERNOUT, 7, rue Jules-Veracruz, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.41.66.**

Vds ou éch. jx MD : Out Run (jap.) : 200 F et Altered Beast (franç.) : 100 F. **José FRUCHART, 18, rue du Moulin de la Vierge, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.96.75.**

Vds MD franç. + 2 MS (Pro 2) + 5 jx : Donald, Sonic, Astrom, J.Force 2, A. Blaster. TBE. **Thomas MIRANTE, 39, av. Ernest-Reyer, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.75.20.**

Vds Shadow Dancer sur MD : 200 F. TBE. **Yanick PAVIOT, Creys-Nepleu, 38510 Morestel. Tél. : 74.97.72.78.**

Rech. jx Mega CD et Superfamicom à bas px. Vds jx MD, Mega CD et SFG. **David RABILLER, 47, rue de la République, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.59.77.**

Vds jx MD Rambo 3 et Last Battle : 160 F pce ou 300 F les 2. **Thomas CHAFFANJON, 34, rue Victor-Hugo, 69002 Lyon. Tél. : 72.40.22.70.**

Vds MD + 5 jx (St. of Rage, Sonic...) + 2 man. Val. : 3 390 F, px : 2 000 F. **Bertrand IBRUNIER, 905, rue des Fours, 69270 Fontaine-St-Martin. Tél. : 78.22.30.85.**

Vds jx MD Galaree : 200 F, After Burner2 : 250 F. Shadow of the Beast : 300 F. **Stéphane FAUC-QUEZ, 30, rue Maurice-Girard, 10300 Saint-Savine. Tél. : 25.74.33.29.**

Vds MD bon état + 1 pad + adapt. jap. + Altered et Fantasia : 1 200f ou Mario (Hockey) : 350 F. **David COPPEY, 45, rte d'Yvette, 78320 Levis-St-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.22.96.**

Vds The Strider : 350 F sur MD. **Franck JEAN-NOT, 47330 Castillonnes. Tél. : 53.36.66.41.**

Vds MD franç. + 2 man. + 5 jx (Road Rash, Shinobi, Micket) + Cass. Vidéo, px : 2 300 F. **Frédéric QUILLY, 15, passage Saillenfait, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.99.86.**

Vds MD franç. + 2 man. (1 arcade Power, Stick) + adapt. jap. + 10 jx : 3 000 F à déb. **Vincent CONFORTI, 18, rue Rose-Bonheur, 77250 Ve-neux-les-Sablons. Tél. : (16-1) 60.70.86.48.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Streets...) + Arcade Power Stick + bte, val. : 3 400 F, px : 2 000 F à déb. **Jean-Sébastien TAUTH, 41A, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.44.92.**

Vds MD + 2 man. + 2 jx Quackshot : 1 290 F. **David VENERE, 13, rue du 8 Mai 1945, 69320 Feyzin. Tél. : 78.67.60.64.**

Vds MD jap. + 2 man. Revenge of Shin. + Interup. 50-60 Hz, language jap., anglais : 1 000 F. **Hubert ROLANDEZ, 3, rue Julien-Bau-drant, 69500 Bron. Tél. : 78.01.38.92.**

Vds MD neuve de emb. d'orig. + man + 1 jeu : Sonic (bte + not.) jamais servi, px : 1 000 F, val. : 1 500 F. **Lana ETTINGER, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.65.09.**

Vds MD franç. + 7 jx (St. of Rage, Donald, RF 3, Mickey...) + 2 man. tbe : 3 000 F pce. **Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds MD franç. + 3 jx (Sonic, Mickey, Qs) + man. TBE. Px : 1 500 F. **Mathieu DUFOURNEAU, 16A, rue des 3 Meules, 42100 St-Etienne-Loire. Tél. : 77.59.11.90.**

Vds MD + Shadow of the Beast + 2 joypade, tbe. Px : 1 400 F. **Nicolas, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.**

Vds sur MD (V.F.) : St of Rage, Sonic, El Viento, G. and G. et (V.J.) Magical Boy : 300 F pce. **Thibaut FRERE, 8, place d'Armes, 39160 Saint-Amour. Tél. : 84.48.72.90.**

## PC ENGINE

Vds PC Engine + 7 jx : 1 100 F ou éch. ctre monit. coul. **Arnaud TOTH, 93100. Tél. : (16-1) 42.87.03.84.**

Vds Coregraf / 10 jx (Ninja, Spirit, PC Kid, Override, Time, Cruse III). Px : 2 350 F. **Matthieu DESCOU-TURES, 26, av. Gabriel Péri, 95210. Tél. : (16-1) 39.89.67.63.**

Vds jx Super et Coregraf : Grandzort, 1941, Grad-ius, Aero Blasters + 5 jx MD : Revenges Hinobi... **Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.**

Vds SGF + Quint + 2 man. + 4 jx. Px : 1 300 F. (Final Mach, Power Eleven, Power League 4...) **Matthieu BARBERA, 4, rue de l'Agenais, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.00.61**

Vds jx Nec pour CD Rom : Red Alert, Professional Baseball, Super Darius. Px : 250 F pce. **Laurent DEBARGE, 8, rue Léon Blum, 62710 Courrières. Tél. : 211.75.65.62.**

Vds SGFX + 8 jx : 1941, GG, G. Dzork... + 3 man. : XE1 Pro + Quint. TBE. Px : 3 000 F. **Syl-vain BLANDEL, 1, rue Porte-Côté, 41000 Blois. Tél. : 54.74.89.63.**

Vds GB + 4 jx : 850 F. Vds CGX + 5 jx : 1 500 F. Vds Tortues sur Nes : 150 F. **Laurent MORUZZI, 1, allée des Camélias, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.72.00.**

Vds PC Engine + Quint + 4 jx : Tennis, Shinobi, Wonder Momo, Dragon Spirit. Le tt : 1 200 F. **Vincent TRAN, 29, rue du Camp, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.83.66.71.**

Vds Nec + 4 jx + man. : 100 F. Vds CPC 6128 + impr. + 17 disks : 4 000 F. **Yohan JEANNE ROSE, 4, rue Maurice Audin, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.15.85.**

Vds SGX. TBE. 4 jx : (2 SGX : 1941 + Gandg ; 2 Core : Aero, Blaster). Px : 1 500 F à déb. **Louis DE MONTERA, 2, sentier des Basses Pointes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.40.35.**

Vds Nec Coregraf, 2 man. (Pro 1), 4 jx : F.M. Tennis, PC Kid 2. Px : 1 500 F. **Stéphanie GRAN-DIN, 3, rue du Général Foy, 76140 Le Petit-Quevilly. Tél. : 35.73.00.19.**

Club d'éch. jx Nec. SFC. Vds et ach. jx. **Baptiste BENOIT, 88, rue des Amandiers, 63112 Blanzat. Tél. : 73.87.68.06 ou 73.24.47.41.**

Vds PC Engine Duo ss gar., tbe. Px : 3 000 F. Console livrée sans jeux. **Christophe BEAUPOIL, 12, allée Estelle, 59130 Lambersart. Tél. : 20.40.81.91.**

Vds PC Engine + câbles + Transfo + 13 jx. Px : 3 500 F. **Sylvain HOTOLEAN, Le Perion, 26760 Monteleger. Tél. : 75.59.59.99.**

Vds jx Nec (Carte, CD). Px : 80 à 450 F. Vds jx sur autres consoles. **Fay SADAKHOM, 293, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.00.76.**

Vds Coregraf + 6 jx Nec (Tennis, PC kid 2,



Vds éch. jx CGX, SGX, CD et Super CD. Vds jx SFC. Denis LAL, 6, av. Marcel Doret, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22.

Vds Coregraf + 2 jx (R Type, Armed F). Px : 850 F à déb. ou éch. ctre Turbo. Rég. Paris. Patrice AUBRY, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94.

Vds Coregraf + 4 jx (Rasta, Saga 2, Batman, Bloody Wolf, Dragon Spirit). Px : 1 000 F. Karim GHORAB, 20, rue Forville, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.46.04.10.

Vds Barunba et Afetburner à 260 F pce. Edouard THEVENY, 70, allée de Cormeilles, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.53.68.

Vds PC Engine + 7 jx (Sans Joypad). Px : 1 500 F. Vds jeu + MSW : 500 F. Henri FONTAINE, 4, rue Michelet, 02100 Saint-Eventin. Tél. : 23.62.61.80.

Vds PC Engine GT + 3 jx : 1 900 F ou éch. ctre autre console. Alexandre HOFMAN, La Saulée, 79410 St-Maxire Niort. Tél. : 49.35.53.89.

Vds PC Engine + 4 jx (PC Kid 2, Liquid Kid...). Px : 1 200 F. Bertil ATHLAN, Résidence Raymond, 48, allée des Aille, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.09.75. (Ap. 17 h).

Vds Nec + 4 jx (PCKLD 2, Devil Crash...). Px : 1 000 F. Vds GG + 3 jx. Px : 900 F. Patrick GODET, 45, av. D'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roy. Tél. : (16-1) 48.52.17.21.

Vds Coregraf + 8 jx + adapt. Amstrad : 2 800 F. Supergraf + 4 jx : 2 250 F. Laurent RIFFARD, 33, rue de Panzerot, 91510 Lardy. Tél. : (16-1) 94.56.48.44.

Vds Coregraf + 6 jx. Px bas. Bruno GUEDON, 4, lot. du Roquet, 53400 Niflles. Tél. : 43.06.31.26.

Vds PC Engine GT + PC Kid 2. Px : 1 750 F. ou seule : 1 600 F. Matthieu GUILLAUME, 15, rue de Rechièvre, 89580 Gy-l'Evêque. Tél. : 86.41.61.78.

Vds Nec Coregraf 2, man. (Pro 1), 4 jx : PC Kid 2, F.M. Tennis... Px : 1 500 F. Stéphanie GRANDIN, 3, rue du Général Foy, 76140 Le Petit-Quevilly. Tél. : 35.73.00.19.

Vds Coregraf + 5 jx : 1 100 F. PC kid. Power Eleven. Vds GB + 7 jx. Px : 950 F. Arnaud RASQUAIN, 23, rue Arthur Dalidet, 94700 Maisons Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.75.52.

Vds Coregraf + 8 jx : Chase HQ 2, Jacky Chan. Px : 1 500 F. Sébastien MORLET, 72, La Perreuse, 45220 St-Firmin-des-Bois. Tél. : 38.95.38.85.

Vds SGX + XE 1 Pro + 4 jx. Val. : 3 600 F. Px : 1 500 F. Prise Hi-Fi gratuite. Marc BRYON, 12, av. Che. de Gaule, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.73.59.04.

Vds Coregraf + 21 jx (Populous, PC Kid 2...) + Quint. + 2 man. Px : 2 500 F. Yann MOLLIER, 5, square la Drionne, 78380 Bougival. Tél. : (16-1) 39.18.41.05. (Ap. 18 h).

Vds sur Nec : Cadash, WC Tennis, Bloody Wolf, Sonson 2, Rabio Lepus, Adv. Island, etc... Px : 200 à 250 F. Thibaut BETHUNE, 16, rue de l'Aviation, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.92.21.

Vds duo + 6 jx laser ss gar., tbe ou éch. ctre Néo-Géo + jx. Gilles FLEURY, 106, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.54.05.20. W.E.

Vds Coregraf + 2 jx : 700 F. Benoît PENCHE, 1475, rue de la Boissière, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.52.88.

Vds Nec + 25 jx (PC Kid 2, Power Eleven, Break In, Moto Rader, Cadash, etc...). Px : 500 F. Franck BONNIEUX, 16, résidence la Forêt, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.69.79.

Vds, ach. éch. jx Nec. Vds Lynx II + 2 jx : 750 F. Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.

Vds Nec + Quint. + 2 joy Pads + 4 jx : PC Kid 2, Final Soldier. Lionel BLANC, 138, rue Cantepau, 81000 Albi. Tél. : 63.60.69.29.

Vds Coregraf P5 + 3 jx + F1 Circus 91, Power League IV : 1 200 F. TBE mars 92. Alexis SCHAKOWSKOY, 3, rue du Gal de Larminat, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.10.06.

Vds CGX : 700 F + 10 jx : 200 F pce ou 2 500 F. 2 joy pads + dbleur. Philippe POCACHARD, 47, rue Victor Hugo, 13580 La Fare-les-Oliviers. Tél. : 90.42.54.98.

Vds Nec duo + 8 jx + 2 man. + Quint. Val. : 8 000 F. Px : 4 200 F. Aldo SCHWOOB, 5, rue de Mulhouse, 67540 Strasbourg. Tél. : 88.66.14.66.

Vds Coregraf + 3 jx. TBE. Val. : 1 700 F. Px : 1 300 F. Christophe LUQUET, 14, rue des Vignes, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.77.92.

Vds Coregraf + 3 jx : Out Run, Paranoia, F1 Circus 91. Px : 900 F. Olivier BASDEVANT, 42, av. du Général Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.64.01.81.

Vds Supergraf + 2 man. + 7 jx : 2 000 F. David BAULANDE, 5, place du Martroi, 45130 Meung-sur-Loire. Tél. : 38.44.32.35.

Vds supergraf + 3 jx (Blodia, Chase HQ, Shinobi). TBE. Alexis BLANCHART, 15, rue du Gal. De-laen, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.87.83.

Vds SG + 4jx PC Kid 2 + GG + 3 jx (Sonic et Donald + Fantasia sur MD). Px : 4 850 F. Cyril AMSELLEM, 28, rue de Brie, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.07.89.

Vds Supergraf tbe + 5 jx (Formation soccer, Ghoul's Ghost, Aéro Blaster). Px : 1 490 F. Vincent RIBALET, Lanbeurnou, 29300 Moëlan-sur-Mer. Tél. : 98.39.19.32.

Vds SGX + Quint + 8 jx (G'n G, Aero, Deadmoon, Vigilante, Cadash, etc...). Val. : 4 350 F. Px : 2 800 F. Jérémy RASSON, 5, place de la Comédie, 79000 Niort. Tél. : 49.28.48.16.

Vds, éch. Supergraf + 12 jx, tbe : (1941, Grand-zort...) ctre Néo-Géo ou Superfamicom. Gilles BIETIGER, 1, rue des Merles, 68400 Riedisheim. Tél. : 89.54.11.22.

Vds Supergraf + 2 man. + Dbleur + 8 jx + bte rang. TBE. Val. : 4 000 F. Px : 2 500 F. Michaël CERIZIER, 41, rue des Bouleaux, 44400 Rezé. Tél. : 40.84.20.20.

Vds sur Supergraf : Ghoul's Ghost, Alice, TV Sport Foot, Ninja Spirit, Chase HQ. Px : 170 F. Sébastien BENAIS, 3, rue de Gadancourt. Tél. : (16-1) 30.39.20.15.

Vds, éch. Supergraf + jx (1941, Gradzort...) ctre Néo-Géo ou Super Nintendo. Gilles BIETIGER, 1, rue des Merles, 68400 Riedisheim. Tél. : 89.54.11.22.

Vds SGX + 12 jx + 2 man. + al. + péritel. Px : 2 500 F. Vds GG + 3 jx + adap. sect. + adap. auto. Px : 1 000 F. Loïc Le BONETEL, 12, av. Salle l'Evêque, 34000 Montpellier. Tél. : 67.60.34.26.

Vds Nec GT Turbo + 6 jx. Val. : 4 500 F. Px : 2 000 F. Arnaud KIELPIKOWSKI, rue St-Georges, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.42.80.79.

Vds Nec GT + 4 jx : 2 300 à 2 000 F ou éch. ctre Néo-Géo seul. Sébastien HOCHART-LEGRAND, 27, rue de la Gare, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.57.92.12.

Vds Nec GT Turbo. TBE. 3 jx : Jacky Chang. Le tt : 1 800 F. Sylvain CAMACHO, 3, impasse de la Grande Ferme, 59139 Nouvelle-lez-Seclin. Tél. : 20.32.27.36.

Vds GT + PC Kid 2 + Final Match + F1 Circuit 91 + Rasta Saga 2 + Legend Hero + Tomna. TBE. Px : 2 500 F. Matthieu COMBRISON, 12, rue Fallemprin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.17.59.

Vds GT : 1 500 F. Vds ou éch. jx Nec et Néo-Géo. Poss. Sup Spy Robo... Vds sur Mega Myst. Def. Christophe HOEPPE, La rue des Jardins, 37500 Cinqs. Tél. : 47.95.92.98.

Vds GT Turbo + transfo + 4 jx (Shinobi, Bloody Wolf, Jacky Chang, F. Soldier). Px : 2 400 F. Frédéric MOUREAUX, 19, rue des Acquevilles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.55.57.

Vds Turbo GT + adapt. sect. + 8 jx (PC 2, R Type, Tennis). Px : 1 500 F. Georges GONCALVES, 56, route de la Lechère, 38230 Charvieu-Chavagneux. Tél. : 78.32.66.27.

Vds GT + 2 jx (New Zeland Story ou PC Kid 2 ou City Hunter). Px : 2 000 F. Ryota MASTSUSHITA, 48bis, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.47.73.

Vds CSL Coregraf + Quint. + 4 man. + 5 jx. Px : à déb. Jean-François CAILLE, 7, chemin du Haut-Bois, 88500 Hymont. Tél. : 29.37.27.72.

Vds Turbo GT + 13 jx + transfo ou éch. ctre Néo-Géo. Px : 4 000 F. Roland Lacouture, 63, rue A. Colin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.62.24.

Vds Turbo GT + transfo + 4 jx (Populous, PC Kid...). Px : 2 000 F. Guillaume LAPAIGE, Cha-teau Montaud, 83390 Pierrefeu du Var. Tél. : 94.48.28.51.

Vds GT Turbo + jx (Rasta 2, Legend of Lord). Px : 1 700 F. Guillaume PUJO, 5, rue LEFBVRE, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.48.83.

Vds Nec GT : 1 200 F. CGX : 400 F. Splatter, SW Bomb, Ninja. Bas px. Ech. ctre M. Chase, GBB, P. Star. Sylvain GREGOIRE, 4, place St Léonard, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.30.22.

## SEGA

Vds MS I : Sonik, jamais servi : 275 F. Gianni DONNINI, 44, rue Gallieni, 95170 Devil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.84.22.49.

Vds MS I : 300 F. Vds Golden Axe : 250 F. Shinobi : 150 F. Bomberald : 150 F. Fabrice GUILLY, 49, rue du Château-Gaillard, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.48.27.43.

Vds Sega MS II + Plat. + 2 jx (Mickey-Wolf) : 900 F (neuf). Vincent FICHOT, 8, place des Bruyères-les-Villageoises, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.61.37.

Vds MS + 4 jx 1 000 F (Golden Axe, R-Type, Shinobi, etc.). Quentin LAGIER, Allée du Bole Benoit, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.07.55. (ap. 18 h).

Vds jx SM px à déb. Jean-André TERRONI, 81, ch. des Grives, 13013 Marseille.

Vds jx Sega MS (10) 80 à 190 F (S. Monaco GIP, Altered Beast, Golden Axe, Out Run, etc.). Frédéric, 71, av. de Cainture, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 34.17.02.16.

Vds MS II + 1 man. + Sonic, Shinobi, retour dvs le Futur II, Alex Kidd : 800 F. Thierry FERLAY, Les Esplons, 26770 Taulignan. Tél. : 75.53.58.45.

Vds jx MS Super Off : 200 F. William PIGEARD, 15, rue Marius-Pothier, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.35.07.

...Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ... Nes ...  
Neo Géo ... Gameboy ... Gamegear ... Lynx ... Nec GT Turbo.

## PACK FAMICOM SUPER FAMICOM

+ CASTLEVANIA IV  
+ ACTRAISER  
+ ADAPTATEUR CARTOUCHES US

1990 F

### A 449 F PIECE

Adam's family  
Contrat spirit  
E.D.F.  
Final fantasy 2  
Final fight

Joe and Mac  
Krusty's Funhouse  
Lagoon  
Paper boy 2  
Pilots wings

Pit fighter  
Rushing beat  
Super Ghouls'n ghost  
Super off road  
Zelda 3  
etc...

**OCCASION - NEUF - REPRISE**  
La console de jeux... tout simplement !!!

...Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ... Nes ...  
Neo Géo ... Gameboy ... Gamegear ... Lynx ... Nec GT Turbo.

**TOUTE LA CONSOLE DE JEUX  
CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!**

MEGADRIVE  
SEGA  
NINTENDO  
GAME BOY  
NEC  
GAME GEAR  
LYNX  
NEC GT TURBO  
NEO GEO

**3615  
CONSOL PLUS**

on vend... du neuf, de l'occasion  
on rachète et on paye cash !...

**3615 CONSOL PLUS**

Tel : (16 ) 92 02 06 04

La Console de Jeux... tout simplement !



Vds Sega MS II + C. Stick + 4 jx 690 F ou éch. ctre G.G + jx. Stéphane SELVES, 148, rue Paul-Hochart, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.87.68.39.

Vds MS, tbe : 350 F à déb. + jx : 150 à 200 F. Nicolas GIULAMONINO, 20, ch. du Fort, 69340 Francheville. Tél. : 78.59.51.44.

Vds MS + man. + Pist. + 4 jx : 1 000 F ou jx : 150 F pce. Alban LACHAMBRE, 5, rue du Pré aux Filles, 39200 Saint-Claude. Tél. : 84.45.03.12.

Vds jx SMS : Golden Axe, Warrior, dble Dragon, World Cup Ital. 90 : 150 F l'un ou 400 F le lot. Anthony KOUBA, 5, rue Victor-Hugo, bât. 16, apt. 489, 18200 Saint-Armand Montrond. Tél. : 48.96.18.87.

Vds Sega MS + 3 jx Moonwalker, Shadow Dancer, Shinobi, px à déb. Christian COURTET, 3, rue Charles-Perrault, 18000 Bourges. Tél. : 48.20.56.66.

Vds jx MD, Master System, PC Engine, man, MD et Master System. Anthony RUBIN, 10, rte de Marly, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.91.41.

Vds SMS + 2 man. + Rapid Fire Unit. + 7 jx, val : 2 200 F. Px : 1 400 F. Mickaël LORAN, Lefurin, bât. C, 38070 Saint-Quentin Fallavier. Tél. : 74.95.56.45.

Vds Sega MS + 3 jx (Moonwalker, etc. : 1 000 F + 2 man. Yann MAUDONNET? 464, ancienne rte Impériale, 74700 Sallanches. Tél. : 50.58.51.71.

Vds 10 K7, Sega MS (Golden Axe Miracle Warrior Keneelden), val : 3 500 F. Px : 1 700 F. Stéphane GURSKI, 27910 Pierrière. Tél. : 32.49.14.81.

Vds Sega + jx (Spider, Akid, etc.) état neuf + jx MD. José MORENO, 30, rue Salvador-Allende, 62119 Dourges. Tél. : 21.49.36.13.

Vds Sega MS + 4Tél. : man. + 11 jx : Sonic, Donald, Mickey, Wonderboy 3, val : 5 065 F, px : 3 000 F. Nicolas LOUF, 16, av. de Morges, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.09.74.

Vds Sega MS + lunettes 3D + 2 man. + 5 jx : 1 100 F. Serge KLUKASZEWSKI, 28, rue des Vosges, 68000 Colmar. Tél. : 89.79.54.12.

Vds jx MS : Sonic : 200 F, Chass HQ : 140 F, Wonder Boy II ML : 140 F. Pierre-Marie FESCHET, Les Grés, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.51.84.

Vds MS 400 F + 7 jx tbe + 2 man. (WB III, Donald, etc.) de 200 à 300 F. Sébastien BLONDEAU, 2, rue de Lorraine, 49500 Segré. Tél. : 41.61.15.68.

Vds jx sur SMS pas chers. Vds Gameboy + 2 jx 500 F. Damien LOUVET, 2 bis, rue Nicot, 59130 Lambarsart. Tél. : 20.06.59.45.

Vds Sega + 7 jx + 3 man. tbe, px : 1 400 F à déb. Jean-Philippe CHENOT, Cité Chanteperdrix, 13010 Marseille. Tél. : 91.45.31.39.

Vds MS II (+ Alex Kid, Back To the Future 2), état neuf : 600 F à déb. Fabien Lagautherie, 25, hameau du Sablou, 24200 Sarlat. Tél. : 53.29.18.28.

Vds 15 jx Sega MD + GB + 3 jx 600 F. Bruno LELIEVRE, 44, rue des Martyrs, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 40.82.96.17. (19 h - 20 h).

Vds MS + 2 man. + 6 jx (Mickey, Moonwalker, Slap Shot, etc.) : 1 050 F. Frédéric HERBRETEAU, 85, av. des Marais, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.09.58.

Vds MS + Light Phaser + 2 man. + 7 jx After Burner, Choplifter : 1 400 F. Sébastien CAMP, Av. Beau Soleil 1, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.90.86.

MS 2 + 14 jx + Joys : 1 900 F ou éch. ctre MD + 2 jx. Axel BAUGUE, Chanteluzet, 07130 Saint-Peray. Tél. : 75.40.52.90.

Vds Sega MS 1 + 1 man. + World Soccer : 300 F. Maxime FOLZAN, 204, allée des Bleuets, 62730 Marck. Tél. : 21.85.12.76.

Vds Sega MS + 2 jx Mickey et Ultima 4. Joffrey LIMOZIN, 11, rue du Manège, 95610 Eragny. Tél. : (16-1) 30.37.42.04.

Vds MS 2 + man. + Sonic + A. Kid. tbe : 190 F. Julien RICHEL, 65, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.87.45.

Vds SG Game + pist + 3 jx : 750 F. Gwenaël CARO, 35, rue André-Chénier, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.74.94.

Vds MS + 10 jx + Joys (Sonic-YS) val : 3 150 F, px : 1 500 F. Jean-Christophe JAULIN, Vauvet, 36400 Montgivray. Tél. : 54.48.36.58. (20 h).

Vds SMS BE + 2 man. + pist. + 6 jx "Skick off, Monaco GP, Shinobi, etc.) val : 2 490 F, px :

1 190 F. Thomas MODORI, 4, villa Les Polognes, apt. 145, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.86.15.

Vds 500 F ou éch. ctre Lynx, Sega MS, ss gar. + Dick Tracy. Olivier FOURNIER, 9, rue Max-Dormoy, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.40.13.80.

Vds SMS + 9 jx : 1 150 F. Dave BOHNERT, 13, av. Aristide-Briand, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.71.95.

Vds Sega MS + 2 jx (Wonderboy 2, Alex Kidd) : 90 F pce. : 350 F la Console. Arnaud MAGNON, rue Amont, Champs d'Oiseau, 21500 Montbard. Tél. : 80.92.07.80.

Vds Sega + Alex + 2 pad + 3 K7 (T. Ace, F1 F2) : 1 000 F ou Sega : 400 F, K7 : 200 F + btes et not. Guillaume. Tél. : 35.59.97.29.

Vds Sega MS, peu servi + 5 jx (World Cup Italia 90) 650 F. Harry EVAN. Tél. : (16-1) 48.98.95.77.

Vds SMS II + 4 jx + man. (Sonic, World Cup, etc.) px : 800 F. Sébastien MARBEZY. Tél. : (16-1) 45.76.55.57. (ap. 18 h).

Sega MS + Rampage + Alex Kidd : 500 F etc. tt à 1 000 F à déb. Michaël TALEB. Tél. : (16-1) 42.02.12.22.

Vds sur MS, Basket : 150 F et Tortues sur nec : 200 F. Julien. Tél. : (16-1) 64.66.09.19. (ap. 17 h 30).

Vds SMS + Control Stick + 4 jx (Thunder Blade; American pro Football; Captain Silver; Dynamite Dux). Pierre MALAURIE, 13, rte de Limieul, 24170 Belves. Tél. : 53.29.02.14.

Vds SMS II, + 2 jx : 700 F. ss gar. Raphaël RODRIGUEZ, 3, domaine de Canterane, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.20.50.18.

Vds jx Sega : Golden Axe, Thunder Blade, Kung Fu Kid. Px : 150 F pce. Super Tennis : 125 F. Michaël RODIEZ, 58700 Breuil Premery. Tél. : 86.37.91.03.

Vds 2 jx SMS : Populous, Spell Caster. Px : 350 F les 2. Port compris. Sylvain TRAINA, 25, rue Rabelais, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.40.66.

Vds Moon Walker sur SMS. Très peu servi. Px à débat. Ach. jx GG. Ludovic EVANNO, 2, rue Diderot, 54130 St Maxime. Tél. : 83.21.29.92.

Vds MD + 5 jx + 2 man. Val. : 3 100 F. Px : 2 000 F. Jérôme SGARD, 41, av. du Maréchal Leclerc, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 43.96.30.37.

Vds, éch. GG + 10 jx + équip. + 4 jx SMS. Px : 2 200 F ou ctre GB + jx. Christophe AYRAL, 27, rue Auguste Blanche, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.00.55.

Vds sur SMS, Alex Kid II : 150 F. Laurence DUTRIEUX, 98, rue Romain Rolland, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.32.75.

Vds SMS II ss gar. + 2 jx (Alex Kiddin Miracle, World et After Burner). TBE. Px : 450 F. Thierry DEVAUCHELLES, 6, rue des Cheminots, 34110 Frontigna. Tél. : 67.80.12.62.

Vds GG. + 3 jx + adapt. sect. casque. TBE. Px : 950 F. ss gar. Jonathan PEZZETTA, 3, allée Louis Juvet, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 47.06.62.96.

Vds sur SMS, Super Monaco GP, Dble Dragon, Tennis Ace, Thunder Blade, AM Pro Foot. Px : 200 F. Olivier HELOU, Villa la-Ora-Na, lot. Chapitalia, 64240 Hasparren. Tél. : 59.29.55.93. (Ap. 19 h).

Vds jx SMS : Speedball, Action Fighter, Enduro Racer, The Cyder Shinobi. Px : 70 à 150 F. Youenn THIRION, 14, rue Pierre Loti, 29200 Brest. Tél. : 98.49.63.52.

Vds MS 2 + 5 jx (Sonic, RC Grand Prix... Val. : 2 500 F. Px : 1 200 F. Julie REQUIER, 97, rue d'Aigremont, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.12.60.

Vds SMS + 1 man. + Dble Dragon + Time Soldiers. Px : 250 F. Yann VASSEUR, 17, passage Paillot, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.45.39.

Vds jx MS : Shinobi, Slap Shot, Fantasy Zone 3, Wonder Boy 2. Px : 150 F. Sonic neuf : 300 F. Cyrille AUBAILLY, 18, rue Louis David, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.62.90.95.

Vds MS II, état neuf. + 2 jx + man. (Wonderboy 3 et Alex Kid 1). Px : 250 F. Charles DATERI, 47, av. du Général Leclerc, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.54.44.95.

Vds SMS + 2 jx + Rapid Fire + 2 man. + revues. Px : 490 F. David FEGER, 16, rue de la Marche, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.11.96.

Vds SMS + control Stick + nbx jx (Sonic, etc...) + Lun 3D + pist. + Altered Beast. Sébastien BERCEGER, 1, allée du Tarn, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.31.09.

Vds SMS + 10 jx (Mickey, ...). TBE. Val. : 3 100 F. Px : 1 500 F. Ludovic JOUGLARD, 7, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.66.16.

Vds SMS II + péri. + 3 jx (Strider, etc...) + 2 man. Val. : 1 350 F. Px : 800 F. Frédéric ZIEGLER, 17, rue Varet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.01.73.

Vds SMS + 2 man. tir rapide + 15 jx (Sonic, Monaco, Kick Off). Px : 2 500 F. Val. : 4 911 F. Laurent MARCOS, PTT Les Moussières, 39310 Septmoncel. Tél. : 84.41.63.41.

Vds SMS + 5 jx (Shinobi, Wonderboy 1, Alex Kidd, etc...). Val. : 1 500 F. Px : 1 200 F. Charles ANDRADE, Résidence la Bresse, 01190 Pont-de-Vaux. Tél. : 85.36.42.51.

Vds SMS 1 : 325 F. + 8 jx de 160 F à 260 F. Sonic, Moonwalk, R Type, Battle, Out Run... Matthieu ROCHE, 5, route des Champs, 17920 Breuillet. Tél. : 46.22.62.17.

Vds MS + 9 jx + 1 man. TBE. Px : 850 F. Vds Eswat Magical Boy : 450 F. Nicolas RAVANT, 17, allée des Epines, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.60.74.

Vds SMS + G.Loc. + Golden Axe : 400 F. Vds Asterix : 150 F. Cédric VARHOUVER, 4, rue Eugène Maison, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.83.05.21.

Vds SMS + pist. + 2 jx. Px : 600 F. Vds Mickey, Wonderboy 3, Altered. Px : 150 à 250 F. Vianney CLERBOUT, 349, rue de la Planque, 59310 Auchy-les-Orchies. Tél. : 20.61.81.46. Ap. 19 h.

Vds MS + Nes de luxe + 20 jx : 3 200 F. Nicolas DE BARRAS, 4, rue du Viaduc, La Chaussée, 60270 Gouvieux. Tél. : (16-1) 44.58.10.11. Ap. 18 h.

Vds SMS + 2 jx + Sonic + Wonderboy in Master Land. Px : 650 F à déb. Gaël EMERY, 73, rue des Pays Bas, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.14.76.

Vds SM2 + 1 man. + pist. + 7 jx (Sonic, Donald, Shinobi, R.Type). TBE., ss gar. px : 1 500 F. Cédric LEFEBVRE, 59, rue de la Butte du Luet, 77240 Vert St-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.09.02.

Vds SMS II, ss gar. + 6 jx. Px : 900 F à déb. Samuel DUMETZ, 18, Pavillon Ribot, rue des Frères Lumière, 59120 Loos. Tél. : 20.44.74.02.

Vds GG + 1 jeu + adapt. sect. : 700 F à déb. + 2 jx. Le tt : 1 000 F. Joffrey DEHOVE, 8, rue Sucil, 89000 Auxerre. Tél. : 86.52.70.16.

Vds MS : 250 F. 11 jx : 150 F ou éch. ctre jx Nes. Christophe, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.52.74.42.

Vds SMS (jx incorporé : Alex Kidd) + 10 jx + bte + not. Px : 2 480 F. Guillaume DARROUX, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.65.69.

Vds MS + Sonic + Opération Wolf + Safari Hunt + Hang on + 2 man. + pist. px : 790 F. TBE. David PASTOR, 1, rue de la Chaumière, 28700 Francourville. Tél. : 37.24.94.36.

Vds MS Alex Kidd + 2 man. + 3 jx : Mickey, California Games, Psycho Fox. Px : 600 F. Yannick BUGLIER, 17, av. Francis Carco, 95290 Isle Adam. Tél. : (16-1) 34.08.05.39.

Vds jx SMS (R. Type, Sonic, Shinobi, Altered Beast). Le tt : 600 F. Akilles LOUDIERE, 25, voie de Chatenay, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.19.60.

Vds Light phaser + pist. Sega + jx (Wanted, Marksman, Shooting. Antony GLOAGUEN, 185, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.01.95.

Vds SMS + 6 jx (World Cup, American Baseball...). Px : 800 F. Val. : 3 000 F. Christophe FELIX, 4, place Lieutenant Abelchabal, 69780 Saint-Pierre-de-Chandieu. Tél. : 78.40.28.30.

Vds Nec : 450 F. Bombman : 120 F. Jacky : 150 F. Powelev : 100 F. Vds MS : 250 F. + 5 jx + Lun 3D + pist. + pad. Frédéric POIRIER, Cité des Ardrets, 91220 Breigny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 60.84.31.15.

Vds GG + 3 jx (Sonic, Out Run, Columns). Px : 750 F. BE. Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.

Vds SMS + Alex Kidd, Shinobi, After Burner, World Soccer. Px : 1 150 F. Durand Julien, 7, rte de Belleville, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.23.41.

Vds jx MS : Hang-on, Chase HQ, Ghost House. Px : 450 F. Raoul DOS SANTOS, 37, bd Auguste Blanqui, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.17.48.

Vds sur MS Mickey et Donald, Indiana Jones. Pas cher. Loïc LECOCQ, 9, rue Camille Desmoulins, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.10.60.

Vds Zillion : 200 F ou éch. ctre autre. Delphine LITT, 11, rue d'Eschau, 67540 Ostwald. Tél. : 88.65.00.76.

Vds SMS + 5 jx + man. + Alex Kidd IV, etc... Px : 600 F. David KOSKAS, 55, rue du Château d'Eau, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.81.38.

Vds SMS TBE + 10 jx : 1 500 F. Arnaud GUERIN, 8, rue Auguste Renoir, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.35.95.

Vds 10 jx : (Dble Dragon + Vigilante + Great Baseball + Great Basket ball...) px : 280 F. Emmanuel HUET, 3bis, place du Général Leclerc, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.74.01.12.

Vds jx Sega Black Bect, Wonder boy 3, World Soccer, Golden Axe, Eswat. Antony GLOAGUEN, 185, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.01.95.

Vds jx MS : Slap Shot : 150 F. Tennis Ace : 140 F. Rocky : 100f Vds GG + jx + adapt. MS (TBE). Px : 1 500 F. Benoît SEVESTRE, 2, rue de Port Royal, 78470 Saint-Lambert-des-Bois. Tél. : (16-1) 30.43.70.75.

Vds 3 jx Sega + 1 jeu Gameboy (Batman) + 1 jeu Nintendo (Duck Tales) + jx Nec (PC Kid 2). Christophe MONTIS, 145, rue Jacques Brel, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.18.85.

Vds Ultima IV : 300 F. (nbx tips) et World Cup Italia 90. Px : 200 F. Franck JEANNOT, 33400 Talence. Tél. : 56.37.73.63.

Vds MS bas px + jx + 3 man. Julien PIROLI, 23, rue des Plantes, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.91.62.

Vds jx sur SMS : 150 F à 250 F. Ludovic MILHE, 12, rue Sylvain Vigneras, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.30.95.

Vds GG + 9 jx + housse + adapt. MS, ss gar. px : 2 000 F. Marc MAZEUD, 25, av. de la Pierrerie, 77680 Roissy. Tél. : (16-1) 60.29.58.67.

Vds MS + 2 man. + 7 jx (Shinobi, Vigilante, Wonderboy in Monsterland, D. Dragon, D. Hawk, Alex Kid, GandGhost. Px : 1 600 F. Jacky POTIN, Les Butaines, 35134 St Colombes. Tél. : 99.47.71.47.

Vds jx sur SMS : Alex Kid, Great Football. Px : 250 F pce. 2 jx : 400 F. Mehdi BADAOU, 22, av. du Maréchal Juin, 60200 Compiègne. Tél. : 44.23.20.75.

Vds SMS + 3 jx + access. px : 2 000 F. Vds Nes + 4 jx : 1 000 F. Christophe MABIRE, 5, square Camille Saint, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.46.60.

Vds MS 2 + pist. + 7 jx (Sonic, Donald, R. Type, Shinobi...) + 1 man. TBE, ss gar. Px : 1 500 F. Cédric LEFEBVRE, 59, rue de la Butte du Luet, 77240 Vert Saint Denis. Tél. : (16-1) 64.41.09.02.

Vds MS + Aft. Burn + Dble Dragon + Shinobi + WDB 3 + J.Mont + A. Kid + 1 Joy pad. Px : 900 F. Nicolas FRIEH, le Hameau de Trion, rue de la Gravière, 69009 Lyon. Tél. : 78.36.22.00.

Vds jx SMS : Sonic, Out Run, After Burner... px : 150 F à 300 F. Jérôme LANFUMEY, 18, rue Georges et Pierre Henry, 70320 Corbenay. Tél. : 84.94.13.43.

Vds SMS + 3 jx (Sonic, W3, Ghoul's Ghost). TBE. Val. : 1 525 F. Px : 1 200 F. Ech. Golf sur GB ctre Megaman. Kevin LEGRAND, 45, av. Jean Sébastien Bach, 60110 Méru.

Vds SMS + 12 jx. Px : 1 700 F. Philippe FIGUERE, 127, rue Paul Vaillant Couturier, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 48.93.80.74.

Vds jx SMS. Thierry CAHAGME, 169, rue Jules Ferry, 76480 Mainville. Tél. : 35.37.22.49.

Vds SMS : 250 F + jx : 250 F pce + MD Wonderboy et Fantasia : 300 F. David MAUPIN, 6, rue Jean Jacques Rousseau, 80340 Bray. Tél. : 22.76.08.98.

Vds MS + Space Harrier + Alex + Kidd in Miracle World + 1 man. : 500 F. Thomas DEJONGHE, 12, rue de Lille, rds la Malterie, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.61.67.10.

Vds SMS SM env. 325 F et 8 jx de 160 F à 260 F. Sonic, Moonwalker, etc... Matthieu ROCHE, 5, route des Champs, 17920 Breuillet. Tél. : 46.22.62.17.

Vds SMS + 3 man. + 2 pad + 1 stick + 12 jx + Rapid Fire. Px : 1 200 F (vte sép. poss.). Julien GAILLARD, 4, rue Gouveno, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 64.09.96.39.

Vds SMS + 2 jx + 2 man. + pist. : 500 F. Alexandre CASSE, 12, rue Jean Jaurès, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.85.36.89.

Vds jx MS1 + man. Turbo + 2 man. (R. Type, Shodow Dancer, Donald Duck). Frédéric BLANCHARD, 70, rue de la Mure, 69390 Charly. Tél. : 78.46.46.97.

Vds M. System + 2 jx (Hang On et Fantasy Zone) + 2 man. : 350 F Boumedjeria MEIHI, 128/1 rue de Soubise, 59100 Roubaix. Tél. : 20.27.50.21. (Le soir).

Vds SMS + Control Stick + 8 jx : Sonic, Mickey Super Monaco. Px : 2 100 F. Nasser LEBTAL, 169, cité du Foret, 59162 Ostricourt. Tél. : 27.90.08.16.

Vds SMS + 13 jx + 3 man. (Control Pad, Speed King). Bon état. Px : 1 500 F + 1 cadet. Cyrille FREZE, 148, av. des Aygallades, Pa Blanchard, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.48.17.

Vds SMS II + 3 jx, Moonwalker, Ninja... Px : 1 029 F. Vincent Pommier, 17, rue des Frères Chappes, 45100 Orléans-la-Source.

Vds jx SMS : 100 à 200 F et Light phaser + 4 jx tir (Gangster Town, Safari Hunt...) px : 400 F. Michaël AUPETIT, 28, rue Bernard de Ventadour, 87000 Limoges. Tél. : 55.31.22.61.

Vds SMS + 10 jx (Alex Kid 2, Out Run, Sonic, etc...) : 1 200 F. Stéphane RICHTER, 4, impasse de l'Abatoire, 60000 Beauvais. Tél. : (16-1) 44.02.43.63.

Vds GG (ss gar.) + Donald Duck + Chase HQ Columns : 1 100 F Bruno MANCARELLA, Jean-Baptiste Marchand, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.33.45.03.

Vds Sega + 2 man. + 1 jx. Alex Kidd; px : 350 F. Pan Panig : 90 F. Keinseiden. Nicolas ARDILLO, Tél. : 31.72.36.29.

Vds ou éch. sur MS. Vigilante : 150 F; Black Bear : 100 F; Action Fighter :



Vds SMS + 35 jx : 5 200 F ou vds 150 F le jeu. Vds GB + 5 jx : 1 000 F. Ach. jx MD : 100 F. Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05.

Vds sur MS : Kung Fu Kid : 130 F ou éch. ctre jx MD (Street of Rage). Christophe GARES, 1, rue des Roses, 60330 Silly-le-Long. Tél. : (16-1) 48.71.23.

Vds SMS Sonic, Alex Kid Shinobi : 350 F. Jx : Tennis 100 F. Wonderboy II : 150 F. W.Boy III : 150 F. DDragon : 120 F. Thomas TROUVE, 19, av. Victor Hugo, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.40.08.

Vds SMS II + man. + pist. + 3 jx : 700 F. (Alex Kidd, etc...). Billal BELBOUAB, 1, allée d'Obernai, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.35.97.20.

Vds jx SMS columns : 140 F. Danan the Jungle Fight : 140 F. Pist. : 150 F. Alexandra PIVA, 11, av. de la Vallière, 06100 Nice le Tanagra. Tél. : 93.84.51.55.

Vds SMS + 2 man. tbe : 400 F. 5 jx : 200 F pce. Pascal REMONDIN, Les Caires, 63310 St Sylvestre Pragoulin. Tél. : 70.59.06.23.

Vds jx SMS Suptennis 99 F. World GP : 105 F. My Heroes : 105 F. Al Kid the Ls : 250 F. Ghosb : 200 F. Michaël JEAN, 20, rue du 8 Mai 1945, 29300 Quimperle. Tél. : 98.39.00.98.

Vds SMS II + 1 man. + Sonic : 400 F à déb. Vincent MOLLINIER, 24, rue de la Vieille Poste, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.24.64.

Vds SMS + 6 jx (Altered Beast, California Games, etc.) Px : 850 F. Laurent CHENET, 57, rue Louis Veuillot, 29200 Brest. Tél. : 98.49.29.78.

Vds SMS II + 2 man. + pist. + 16 jx (Wonderboy, 2, moonwalker, etc...) Hélène JEAUNEAU, 66, bd de l'Armagnac, 65000 Tarbes. Tél. : 93.36.90.33.

Vds SMS + jx, Ghost House + Moonwalker + Super Monaco GP + Donald : 1 200 F. Jx 200 F pce. Julien AMELINE, Cravant les Coteaux, Le Coteau de Malvault, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.32.63.

Vds jx, console complète et Light Phaser. Sébastien SAUVRIET, Lamarche St Hilaire de Loulay, 85650 Montaigu.

Vds jx Sega Shinobi : 100 F ou éch. ctre Mickey. Caroline AULY AUBRY, 10, rue de la Trigale, 27180 Les Ventes. Tél. : 32.67.49.46.

Vds jx Sega (Sonic, Wonderboy II, Moonwalker, Operation Wolf) : 150 à 250 F. Benjamin PELLER, 15, rue L-Damy, 02290 Vic-sur-Aisne. Tél. : 23.55.02.70.

Vds SMS + 2 man. + 16 jx. TBE. Val. : 5 576 F. Filipe FERREIRA, 44, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.75.88. (Ap. 17 heures).

Vds SMS + 8 jx Tennis Ace, Wonderboy 3, Heavy Weight... Px : 890 F. Clément BOYER, 80, av. St Jérôme, Les Jardins du Soleil, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.69.12.

Vds jx MS tbe : 200 à 250 F. (Won.III., Moon., Shinobi, Pant.Star). Sylvain ARGENTIERI, 19, rue de la borne aux Dames, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.23.29. (Ap. 18 heures).

Vds GG. janv. 92 + adapt. Master (GP. Monaco, Wonderboy, Golden Axe). Px : 1 400 F. Val. : 1 850 F. Sébastien GENOVESE, 6, rue des Romarins, 13220 Chateaufort-les-Martigues. Tél. : 42.79.87.35.

Vds SMS + 1 Control Pad + 1 control Stick : 350 F. Vds jx : 180 F pce. (Mickey...) Clément RENASSE, 19, rue des Chasses, 92110 Clichy.

Vds SMS + 10 jx et 1 jeu inclus + 2 man. : 1 800 F. Grégory BARET, 1, rue Cabanis, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.82.99.

Vds sur SMS Rastan : 150 F. Pro pro Wrestling : 180 F. 16 Fighter Simulation de Vol : 215 F. Nicolas LUZURIER, 11, rue du Château, 51390 Coummes-la-Montagne. Tél. : 26.49.20.31.

Vds Sega SM II, Alex Kidd et Shinobi + joys. Vds 9 jx : 180 F pce. Cédric COLAS, 88, rue de la Gopagne, 45100 Orléans. Tél. : 38.56.36.71.

Vds MS + 3 jx (Alex Kidd, Golden Axe, California Games) : 690 F. Peu servi. TBE. Arnaud RIGAUD, BP, 3, Castres, 33640 Gironde. Tél. : 55.57.17.48.

Vds Sega + 7 jx + 1 compil (6 jx) + 1 man. des Roller. Px : 2 200 F. Bruno PERRET, 3, rue de Reims, 94110 Arceuil. Tél. : (16-1) 49.85.03.64.

Vds SMS I + 2 man. + 3 jx. Px : 800 F. Alex Kidd, Battle Out Run, Spellcaster. John CERISIER, 11, rue de la Bayetière, 49080 Bouchemaine. Tél. : 47.77.19.88.

Vds MS + 6 jx + 2 man. (Shinobi, Eswat, Alex

Kid, etc...). Px : 990 F. Ludovic GRAU, 46, av. Jean-Jaurès, 84300 Cavailon. Tél. : 90.76.27.04.

Vds MS 2 Joy, pist., 8 jx. Px : 2 000 F à déb. Ech. ctre MD 2 ou 3 jx. Boris CIEPIELEWSKI, 4, av. des Ternes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.54.07.66.

## GAMEBOY

Ech. jx sur Gameboy. Vincent VERDIER, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.72.64.

Vds GB complète + malette + 10 jx + (Ningaboy, Batman, Simpsons...). Px : 1 400 F. Benoît BEC, 30900 Nîmes. Tél. : 66.23.06.53.

Vds GB + Tetris + Mario Land + Chess Master + câbles. TBE. Val. : 1 270 F. Px : 780 F à déb. Olivier UDERZO, 405, rue du Maréchal Leclerc, 78670 Villennes/Seine. Tél. : (16-1) 39.75.83.14.

Vds Gboy + 4 jx (SML, Tetris, Dble Dragon, Gargoyles Quest) + câble Link + écouteur stéréo. Px : 700 F. Djamel RABAHI, 4, av. des Marronniers, 93310 Pré-St-Gervais. Tél. : (16-1) 48.46.51.75. (Apr. 18 h).

Vds jx GB à 150 F. (F1 Race, DD2, Pro AM...) Michel LIENHARD, 9, rue du Noyer, 67204 Strasbourg. Tél. : 88.96.02.85. Vendredi uniq.

Vds GB : 800 F + 7 jx (Pitman, Robocop, Batman, Tetris, World Cup, Ken, Mario Land). Patrick JACOB, 44, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.11.83.

Vds GB + 7 jx (Mario, Batman) + Light Player + étui anti choc + recharge + 8 piles. TBE. Px : 1 400 F. Christophe VALLOT, allée des Plantanes, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.

Vds GB + câble Link + écoute. + 3 jx (Tetris, World Cup, Turtles) + not. Px : 750 F. Vincent ESPIE, rte Vieille de Montplaisir, 81990 Cunac. Tél. : 63.45.06.60.

Vds GB + 6 jx (Mario Land; Kwirk...) + Light Boy + bte. Px : 1 300 F à déb. Eric BURRA, 11, lotissement Le Bonnaous, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.42.28.81.

Vds GB + 6 jx. TBE (Tetris, Batman, Burai Fighter, etc...). Px à déb. 600 F. Franck DOMRANE, 1, rue Gustave Courbet, 92220. Tél. : (16-1) 46.65.63.43.

Vds GB + Mario, Chase HQ, Raparmission, Simpson. Px : 1 500 F. Karim BENHAMOU, 182, rte des Romains, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.79.78.

Vds GB + 8 jx + Light Boy + access. Val. : 2 500 F. Px : 1 300 F. Nicolas MEURET, 11, square Lamartine, 60200 Compiègne. Tél. : (16-1) 44.86.17.98.

Vds jx GB Castelvania et Golf. Px : 100 F pce. Julien MERCIER, 42, rue Marcel Martin, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.16.10.

Vds GB + 6 jx (Mario, Turrican, R-Type). TBE. Px : 1 090 F. Mathieu LASALRIE, 30, bd Edouard Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.16.39.

Vds jx GB Batman : 130 F. Kung Fu : 120 F. Fortress of Fear : 120 F. Mathieu GOUILLIN, 3, av. Bicherel, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.02.40.

Vds ou éch. jx GB (Chase HQ, Batman, Duck Tales, Rescue, Blobette, Fort of Fear. Sébastien BROCHARD, 31, cité St Just Bellevue, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.18.26.

Vds GB + 3 jx + Game Light ou éch. ctre MD + jx. Vds jx MD. Bon px. Ludovic TAPIERO, 3, allée de la Bergerie, 78680 Epone. Tél. : (16-1) 30.91.17.09.

Vds sur GB Dble Dragon : 180 F. Super Mario Land : 150 F. Reda KATEB, 36, rue Mirabeau, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.29.17.

Vds GB + 6 jx + 5 supers cadeaux : 890 F. Nicolas MOREL-CARRICHON, 34, rue du 8 Mai, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.29.75.

Vds jx GB (Megaman, Tennis, Alleyway, Duck Tales, Batman, Nemesis, Tortues, Gremlins 2). Px : 195 F. Julien GUDIEL, 6, rue Claude Delvincourt, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.01.20.

Vds Lynx 2 + 1 jeu : 650 F. GB + 3 jx : 550 F. Nicolas SAJAN, 19, allée Paul Verlaine, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 39.78.31.17. (Ap. 17 h).

Vds 200 F ou éch. K7 GB (76 uniq.). Karime BENAÏSSA, 83, rue Bernardin de St-Pierre, 76600 Le Havre. Tél. : 35.41.33.34.

Vds GB + 7 jx (Tetris, Side Pocket, SMB, Flipper,

Golf, Chess Master, Bugs Bunny). Le tt : 600 F. Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.

Vds jx GB Dble Dragon, Burai, Fighter. Px : 180 F. Charles BRANDOLINI, 1, chemin de la Grange, 69740 Genas. Tél. : 78.90.01.15.

Vds Spiderman : 100 F. Stéphane LEBAS, 127, av. de Sylvie, 60260 Lamorlaye-le-Lys. Tél. : 44.21.32.61.

Vds GB + Tetris + Gargoy Quest + Robocop + écoute. + câble Link. Px : 800 F. Jérôme GENTILE, 40, av. Pas St-Jacques, 86180 Buxerolles. Tél. : 49.45.77.12.

Loue jx : GB 10 F la semaine ; 30 F le mois. MD : 25 F la semaine ; 100 F le mois. Philippe VALLOUY, 10, bd Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.25.77. (Ap. 17 h 30).

Vds GB complète + 10 jx (Dble Dragon, Gremlins 2). TBE. Px : 2 000 F. Sylvain ANNOT, 60, rue du Cdt Bouchet, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.73.89.

Vds GB + 4 jx (Tetris, Mario Land + Chase HQ + Dble Dragon). Px : 600 F. Grégory LALOT, 194, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.49.59.

Vds GB + 2 jx + câble + écoute. stéréo. TBE. Px : 450 F. Nabil NBEZRI, 10, rue Regnault, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.39.48.

Vds GB complète + 4 jx + Chess Master, Revenge Of The Gator, Forteresse, Tetris). Px : 700 F. Diego PEREZ, 6, allée des Soupîrs, 31000 Toulouse. Tél. : 61.25.48.17.

Vds GB complète + SM Land : 700 F. Vds jx (Gargoyles, Forteresse) 150 F pce. Xavier SERRIER, 68, bd Soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.52.03.

Vds GB compl. 400 F + 5 jx px : 150 F pce. (F1 race, Gremlins 2, Robocop, etc...) ou 1 000 F le tt. Olivier DENAMUR, 65400 Arcizans-Avant. Tél. : 62.90.32.10.

Vds GB : 1 200 F. + 8 jx. Castelvania, Nemesis, F1 race, World Cup, etc... + mal. GB + Link Up.

Laurent LASRY, 13320 Les Peupliers Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.43.84.

Vds GB + 7 jx (Duxk Tales, Simpsons, etc...). Light Boy + adapt. 4° joueur. Px : 1 300 F à déb. Christophe BENOIST, 2, rue Mauvaisville, 61200 Argentan. Tél. : 33.36.61.96.

Vds GB + 7 jx (Castelvania 2; Contrat, etc...). Val. : 2 000 F. Px : 1 000 F. Marek PUJDAK, 97, rue de Colombes, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89. 19.58.

Vds GB + batterie + 5 jx. Robocop, Dble Dragon, Super Mario, Spiderman. Le tt : 1 000 F. Xavier ESCARNOT, rte de Viguéron, 82500 Beaumont-de-Lomagne. Tél. : 63.65.29.42.

Vds GB + 4 jx (Mario, Tetris, Duck Tales, Skateor-die). TBE. Px : 650 F à déb. David MACEDO, 28, av. Beethoven, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.18.76.

Vds GB compl. + Tetris. Px : 350 F. Thomas SZYLOWICZ, 41, rue de Moulignon, 77860 Quincy-Voisin. Tél. : (16-1) 60.04.70.14.

Vds GB tbe + 4 jx : 750 F ou éch. ctre GG. Vds, éch. ach. jx sur MD et GG. Vds livres pour STE. Adrien GOYET, Gondran 73660 La Chapelle. Tél. : 79.83.11.30. (Ap. 18 h).

Vds ou éch. 2 jx sur GB : Tortues et Duck Tales. Julien RENAUD, Hameau du Sorbier, La-Croix-des-Ayes, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.95.14.

Vds Mario Land sur GB. Px à déb. ou éch. ctre Duck Tales. Michaël ROUSSEL, 7, place Abbé de l'Epée, 53000 Laval. Tél. : 43.68.07.08.

Vds GB + 6 jx (TMHT, SML, FF, DT, Tetris). Bad'n Rad. Px : 1 000 F. Val. : 1 800 F. Eric ETTER, 3, rue Edouard Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.72.40.

Vds GB + 7 jx (Tetris, Contra, Dragons l'Air, FFL 2, Balloon Kid, Tennis, Golf). TBE. Px : 1 200 F. Guillaume LOPEZ, 15, rue Lakanal, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.54.00.

Vds jx GB (Burai, Fighter : 150 F + Forteresse of Fear : 130 F. Loupe : 99 F. Boris LONG. Tél. : (16-1) 30.53.19.12.

Vds GB + 6 jx (F1 race, Type, etc...). Px : 1 190 F. + Nuby Quadrap + écoute. Stéphane HAYRAPIAN, 30, rue de Meudon, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.04.60.

Vds GB (bon état) + Tetris + RC Pro AM + Dble Dragon 2. Px : 790 F. Jean-François QUIEVY, 32, rue Jean-Rostand, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.95.30.

Vds GB + câble Link + casque stéréo + Tetris + pochette Micromania. Px : 400 F. TBE. Nicolas NOGIER, 25, Le Clos des Ferrages, 13121 Aurons. Tél. : 90.55.69.51.

Vds sur GB : Sword of Hope aventure : 225 F + câble Amstrad + MD. Khampol VICHIDVONGSA, 16, av. Edouard Herriot, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.16.95.

Vds jx GB : Simpsons, Kung Fu, Master, F1 Race + Four Player + adapt. + Castelvania. Le tt : 570 F. Emmanuel PINOT, 28, traverse Pastré, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.12.17.

Vds 2 jx GB R Type + Chase HQ : 200 F les 2 ou 150 F pce. Julien LE GOFF, 15 bis, rue du Restic, 19200 Brest. Tél. : 98.47.61.64.

Vds GB + 7 jx + sect. Px : 1 200 F. Philippe LENAIN, 43, rue de Flore, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.01.88.

Vds GB déc. 91 + 7 jx (Radar, Mission, Gargoyles etc...) + Case Boy + Accus. Px : 800 F. Nicolas DROIN, 10, rue Lebouteux, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.06.39.

Vds GB + 4 jx : Tetris, Chase HQ, Boxing, Gargoyles Quest + Game Light. Px : 900 F. Jean-Christophe PIETTE, 15, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.95.46.

Vds GB + 4 jx + Loupe : 900 F. Vds 7 jx Nes : 200 à 300 F pce. Eric MOMBOUTYRAN, 5, place des Etangs, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.41.22.

Vds GB tbe + acc. + jx (Dragon l'Air, Grem. 2, Robocop, R. Rabbit, F. Zone). Px : 1 000 F. Philippe CORBEILLI, 11, rue de Champagne, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.99.07.

# SCOREGAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

SCORE-GAMES reprend VOS JEUX ET CONSOLES en bon état sur GAME GEAR, MEGADRIVE, GAME BOY, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICOM, NEO GEO (paiement immédiat en magasin, sous 72 heures maximum en VPC) et revend les jeux et les consoles toutes marques

**+ 2000 JEUX D'OCCASIONS ET NEUFS**

**+ 200 JEUX A MOINS DE 100 F**

CARTE DE FIDELITE donnant droit à 10 % DE REMISE

# LE NUMERO 1 DE LA VENTE DE JEUX D'OCCASION

VENTE PAR CORRESPONDANCE ET MAGASIN  
17 rue des Ecoles 75005 Paris

**(1) 43 290 290**

Ouvert le lundi de 14h à 19h30  
et du mardi au samedi de 10h à 19h30  
ACCES : Métro Cardinal Lemoine  
RER St Michel • Bus : 63-86-87







ach. jx Nec (SGX, CD Core) + jx SFC (jap. US. (jap.)). Baptiste BENOIT, 78, rue des Aman-  
s, 63112 Blanzat. Tél. : 73.87.68.06.

Amstrad GX : 4 000 F tbe. + Burni'n Rubber :  
40 F. Ech. ctre GG + 1 jeu. Daniel ESTEVES, 43,  
Normandie Niemen, 77270 Villeparisis.  
Tél. : (16-1) 64.80.89.25.

jx Atari 2600 (Kung Fu, Master, Kangaroo,  
Space Invaders, etc...) : 100 F pce. Christian  
JUGLEUX, 43, rue Louis Maury, 55100 Verdun.  
Tél. : 29.83.92.06.

jx Atari 2600 + 3 joy + 16 jx : 800 F ou éch.  
ctre jx Gameboy ou Sega MS. Sébastien CAZA-  
JOUS, 11, rue de Coarraze, 64000 Pau. Tél. :  
98.62.38.22.

jx Atari XE 5001 + 10 jx + pist. + 2 joy. px :  
990 F. TBE. Val. : 1 600 F. Ech. ctre MDF + 2 jx.  
Stéphane MURE, 214, av. Paul Santy, 69008  
Lyon. Tél. : 78.01.05.38.

sur SFC : Exhaust Heat : 450 F, Zelda : 450 F.  
F. Zero : 350 F. Florent COURGEON, route des  
Princes, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.

jx Neo-Geo (Ninja, Baseball...). Px : 800 F à  
déb. Cher. contacts Neo-Geo, Jammias. Georges  
COMMERCON, 1, rue des Carrières, 69360 Sé-  
rézia du Rhône. Tél. : 78.02.88.35.

jx Atari 2600 + 2 man. + 5 jx Ghostbusters,  
Summer Games, Space Invaders, etc. Le tt :  
400 F. Alexandre CASSE, 12, rue Jean-Jaurès,  
91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.85.36.89.

Superfamicom + 1 jeu + 2 man. Jamais  
servi : 1 500 F à déb. Sébastien GEOFFROY, 36,  
rue Jean-Moulin, 71100 Chalon-sur-Saône.  
Tél. : 85.48.55.29.

CBC Colecovision, tbe. + 5 jx (Schtroumpfs,  
Donkey Kong) : 300 F à déb. Maxime DUBOC, 5,  
place de la Liberté, 14550 Blainville-sur-Orne.  
Tél. : 31.44.66.73.

Superfamicom + 5 jx + 2 man. : 3 500 F.  
Vds, ach. éch. jx SFC. Kosal CHOU, 4, rue de  
Nantes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.10.14.

4 jx Atari 2600, Sprint Master, Space inva-  
ders, moon Patrol, Pole position : 250 F. Jérôme  
DUMONT, 40, rue Molière, 33110 Le Bouscat.  
Tél. : 56.42.12.99.

Superfamicom état neuf + 2 k7 (Ghould and  
Ghost, Goemon Fight) : 2 600 F. Bruno GAUCHET,  
6, rue des Bons Enfants, 93000 Bobigny. Tél. :  
(16-1) 48.30.78.04.

jx MD : Mickey, Quackshot, etc... Vds Amstrad  
6128 + 90 jx + 2 copieurs : 1 600 F. Jérôme  
KALAIDJIAN, 21, rue de la Fraternité, 91200  
Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.19.48.

joys special Amstrad 6128 et GX 4000 :  
150 F. Mickaël CUNIN, 27, rue Lucien Sampaix,  
08330 Vigne-aux-Bois. Tél. : 24.52.29.60.

GG + Sonic + Cols + adapt. sect., ss gar.  
Val. : 1 400 F. Px : 850 F ou éch. jx MD. Pascal  
JOSSE, 11, rue du Fortsin, 78180 Montigny-le-  
Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.98.24.

jx SFC : Lemmings : 450 F. Zelda III : 470 F.  
Contra IV : 500 F. Nicolas PATOUNAS, 38, rue  
Lebel, 50580 Portbail. Tél. : 33.04.93.23.

1 400 F GG + 4 jx (Ninja, Gaiden, Wonderboy)  
+ transfo ou éch. VS SFC + 1 jeu. Cédric  
VOLTZENLOGEL, 1, place de la Pépinière, 67700  
Saverne. Tél. : 88.91.18.99.

Synth. + Pied. Yamaha : 1 200 F. Vds Nec +  
1 jeu : 600 F. David COLLOMB, La Demoiselière,  
38470 Vatilieu. Tél. : 76.07.25.99.

Actraiser : 300, Rushing Beat : 500 F. Ach.  
Goemon Fight : 400 F. Paris et alentour uniq.  
Régis. Tél. : (16-1) 42.50.53.50.

Yeno + 3 jx (Sk Ikid, Astro Wars, Wheelie  
Racer) + peritel. Px : 600 F. Cyril GINOUX, 33,  
av. Gabriel Péri, 13160 Chateaufort. Tél. :  
90.94.11.86.

VG 5000 + 2 man. + 3 jx + lect. K7 : 200 F ou  
éch. ctre 1 jeu GB. A. CHADERAT, 2, square Mon  
Logis, 54240 Jœuf. Tél. : 82.22.01.85.

jx Atari 2600 + 3 jx. TBE. Px : 1 200 F. Nicolas  
MENNESSON, Saint-Denis-les-Rebais, 77510  
Rebais. Tél. : (16-1) 64.20.91.14.

mon. coul. Oceanic : 700 F. Vds Nes + Mario  
3 + Megaman + Silent Service : 600 F. Ardeshir  
ROSS, 20, rue du Cdt René Mouchotte, 75014  
Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.

Super Nintendo franç. neuf ss gar. + Mario  
4 : 1 100 F. Alain LE DONG, 3, place Paul Pain-  
levé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.

Neo-Geo + Ciberlip + 2 man. : 2 800 F ou  
éch. ctre SFC + jx. Bruno VANNIER, 29, rue de la  
Prévoyance, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1)  
69.38.02.43.

éch., ach. SFC poss. Rusching Beat Matrick  
Hero, Tonma Wresteria. Juan, Aix en Provence.  
Tél. : 42.20.21.08.

SNK Noe-Geo + 2 man. + Burning Fight +  
Magician Lord + Baseball 2020 : 4 500 F. Jérôme  
LAGUERRE, 8, rue Noël Fauvel, 76570  
Pavilly. Tél. : 35.91.10.42.

GG. ss gar. + 5 jx : Sonic, Donald, Shinobi,  
etc. : 1 500 F, adapt. compris. Dimitri DODIN-  
PROUVOT, 11, rue des Carmélites, 76000  
Rouen. Tél. : 35.88.53.29.

cartouche videopac C52 : n° 1, 9, 11, 14, 18,  
22, 28, 34, 35, 37. Px : 200 F ou 30 F pce.  
Laurent Bouviale, 15, rue Branly, 94110 Arcueil.  
Tél. : (16-1) 46.55.44.92.

sur Neo-Geo Ghost Pilot + Super Spy :  
1 750 F. Vds jx Nec + MD. Christophe PHAM-  
DANG, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. :  
(16-1) 43.99.92.72.

GG + Donald + Columns : 1 000 F. Vds STE  
1040 coul. + 300 jx + impr. Sylvain BUI, 88 bis,  
rue Pasteur, 94380 Bonneuil. Tél. : (16-1)  
43.77.06.58.

Final Fight en Superfamicom. TBE. Antony LE  
BERRE, 71 bis, route de Certé, 44570 Trignac.  
Tél. : 40.90.23.41.

GG + 4 jx : Mickey, Psychic World, Shinobi,  
Sonic. TBE. Ss gar. Px : 1 200 F. Rémy HACHET,  
27, rue Jean Moulin, 78300 Poissy. Tél. : (16-1)  
39.79.19.33.

jx sur Nintendo, Sega, Neo-Geo, cartes jx  
d'arcades, etc. Stéphane FOULON, 11, rue Pierre  
Laverne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.

ou éch. jx Lynx (Electropop, Blue Light, Gates  
of Zen) : 120 F pce. Port compris. Jean-Charles  
TARTARIN, place de la Libération, 86310 Saint  
Savin. Tél. : 49.48.02.55.

sur SFC : Pilotwing, Final Fight... : 290 F pce.  
Laurent CHAPPUIS, 47, rue Michel Simon,  
51100 Reims. Tél. : 26.36.38.66.

ach., éch. jx sur Superfamicom. Vincent  
THIBAUDAT, 11, bd des Batignolles, 75008  
Paris. Tél. : (16-1) 45.22.33.07.

jx Gameboy + not. : 100 F à 150 F. Frédéric  
ZIEGLER, 17, rue Varet, 75015 Paris. Tél. :  
(16-1) 45.58.01.73.

Neo-Geo + 2 man. + 2 jx ss gar. : 3 500 F.  
Vds MD jap. + 2 jx. Jérôme BOURCEAU, 29, rue  
Clavel, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.22.78.

jx Sega MS : Altered Beast, Rastan, Vigilante,  
Alex Kidd 4 : 150 F pce. Ach. Neo-Geo + jx. Alex  
MERLY, 15, rue Claude Debussy, 91000 Evry.  
Tél. : (16-1) 60.78.71.28.

GG + 3 jx : 900 F, vds Gameboy + 2 jx :  
300 F. Vds jx MD et Mega CD. Marc VINGADES-  
SIN, 38, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1)  
42.62.67.78.

SFC + 14 jx + 2 man. tbe. Px : 7 500 F à  
déb. Sylvain GALLET, 16, av. Jean Lebas, 93140  
Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.98.

jx Neo-Geo Cyber-lip, Bowling : 590 F ou éch.  
ctre M. Lord, BB 2020, etc. Christian FRANK,  
1-3, av. Jean Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1)  
48.46.27.68.

MD jap. + 3 jx (Thunder Force 3, Shadow  
Danc., Strider) + arcade PS. Px : 1 500 F. Poss.  
vte sèp. Stéphane THALLINGER, 30, rue Jules  
Fossier, 95380 Louvres. Tél. : (16-1)  
34.72.59.29.

jx Famicom : Zelda 3, Ghoul'n Ghost, R-Type,  
Sim. City. Px : 350 F. Port compris. Pascal HOA-  
RAV, 5, impasse Auguste Trédosc, 33600 Pes-  
sac. Tél. : 56.45.37.23.

Magician Lord sur Neo-Geo (SNK) : 500 F ou  
éch. ctre jeu Neo-Geo (SNK). Piseth KER, 1, allée  
du Cormier, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1)  
64.97.04.31.

Amstrad GX4000 + 2 joys + 1 jeu : 450 F ou  
éch. ctre Lynx. Vds Atari 2600 + 4 jx : 400 F.  
Johan SORBETS, 1, lotissement Sauvage,  
32720 Barcelonne du Gers. Tél. : 62.09.45.97.

jx Neo-Geo Magician Lord, King of the Mon-  
ster : 600 F à 800 F. David SULTAN, 26, av.  
Jean-Médecin, 06000 Nice. Tél. : 93.80.53.87.

PC Engine GT + 6 jx + transfo : 2 990 F ou  
éch. ctre Neo-Geo ou Superfamicom + 3 jx.  
Franck CARROUGET, 7, rue Berthelot, 94370  
Noisieu. Tél. : (16-1) 45.90.55.29.

jx SFC : Actraiser : 200 F. Ach. jx (Super Mario  
World) : 250 F maxim. Olivier LECOMTE, 11, bd  
Jean-Jaurès, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.76.30.

sur SFC : Pilotwings : 350 F, Smash-TV :  
400 F. J.-C. MAIMBOURG, 3, rue de l'Eglise,  
60850 Le Coudray-St-Germer. Tél. : (16-1)  
44.81.65.34. De 18 h à 20 h.

SGX + 3 jx : 1 000 F. Jx Nec : 200 à 250 F  
(Grand G., 1941, etc...). Vds ou éch. MD contre  
SFC (franç.). Jérôme LUX, Hameau de Belintot,  
76360 Bouville. Tél. : 35.91.55.47.

jx Neo-Geo et Superfamicom. Patrick NAL-  
LIND, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses.  
Tél. : (16-1) 60.86.23.25.

6 jx + Videopac : 200 F. Julien AUDUC, 44,  
rue des Rossignols, 72000 Le Mans. Tél. :  
43.82.45.79.

jx Superfamicom (Adams family, S-Aleste,  
etc...) px : 400 F. Darius : 250 F. Brunoç AUF-  
FRET, 80, bd du Montparnasse, 75015 Paris.  
Tél. : (16-1) 42.22.53.65.

jx Atari 2600 + 6 jx : 700 F. Philippe DE  
CAMPOS, 20 bis, rue Pétrarque, 75116 Paris.  
Tél. : (16-1) 47.27.02.02.

Superfamicom TBE + 6 jx complète. Px :  
3 500 F. Pierre BOUYER, 7, impasse Compoin,  
75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.65.16.

Soul Blader sur SFC : 500 F, port compris. Vds  
Raggy sur Neo-Geo : 900 F. Christophe LAN-  
GLOIS, 82, bd Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie.  
Tél. : (16-1) 30.94.27.95.

man. Turbo pour Nintendo : 250 F. Sylvie  
LEGAY, 105, route Nationale, 62232 Vendin-  
les-Béthune. Tél. : 21.68.17.20.

GX 4000 + jx dès 170 F. 2 jx Nes Gauntlet 2  
et Solstice. Emmanuel MILLOT, 86, rue Delpech,  
80000 Amiens. Tél. : 22.45.52.29.

Intellivision + 8 jx. TBE. Px : 600 F à déb.  
David FERRET, 27, rue François Villon, 34300  
Agde. Tél. : 67.21.19.96.

jx SFC (Zelda 3, Mario 4, F.Zero, Great Battle)  
de 150 à 500 F. Vds Turbo GT + 3 jx : 2 490 F.  
David JOHANNY, 48, rue de la Charité, 69002  
Lyon. Tél. : 78.38.37.52.

jx Speedball (SMB), Dragon Crystal (GG) :  
120 F + adapt. Master Gear : 100 F. Pierre BU-  
REAU, 22, rue des Fontenelles, 92310 Sèvres.  
Tél. : (16-1) 45.34.71.62.

Super Nintendo neuve + 2 man. + Super  
Mario : 990 F. Stéphane BEAURENAUT, 3, place  
de l'Ermitage, 77000 Melun. Tél. : (16-1)  
64.37.02.99.

GG + 4 jx (Wonder boy) ou éch. ctre 6 k7 Nes.  
Px : 1 200 F. Val. : 2 100 F. Sandrine SALLET,  
733, av. Marceau, le Bocage, 83100 Tou-  
lon. Tél. : 94.20.29.49.

GG. + Mickey ; vds jx Nec : 100 F à 150 F.  
Vds A500 + ext. + man. + souris + jx. (+ de  
200). Frédéric GOIN, 15, route d'Happégarbes,  
59550 Landrecies. Tél. : 27.84.74.72.

GG + Columns + Ninja Gaiden + adapt. MS  
+ sacoche + 18 piles : 900 F. Sylvain CLERET,  
6, rue Piolaine, 76460 St-Valéry Encaux. Tél. :  
35.97.03.10.

GG + 7 jx + adapt. MS + adapt. sect. :  
1 900 F ou éch. ctre SF + 3 jx. Olivier RUINIER,  
rés. des Cimes, 41, rue des Garosses, 33310  
Lormoti. Tél. : 56.06.81.52.

ou éch. jx GG : 150 F pce (Out Run, Halley  
Wars, Shinobi, Mickey). Claude MAUGER, 7, allée  
Eugénie Cotton, 93100 Montreuil.

GG + 8 jx (Sonic, Mickey...). TBE. SS gar.  
Guillaume BERNINET, 14, rue Pasteur Coutras,  
33230 Gironde. Tél. : 57.69.38.43.

## CLUBS



Club N.E.S., Megadrive, Master System I, II  
(N.E.S., M.g, MS I, II). Gratuit. Caetano KPAUSE,  
25, rue De Lagny, 94300 Vincennes. Tél. :  
(16-1) 43.98.38.03.

Tu cher. un Super Club, Super Nintendo. Tél.-moi  
ou écris-moi. Mathieu DE VILLELONGUE, 70, rue  
d'Aguesseau, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1)  
46.05.46.77.

Prêts de jx à la MJC de Chambéry. Mercredi de  
14 h à 17 h. Samuel BEAUGRAND, 311 fg Mont-  
mélian, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.59.86.

Adhères au Club N.E.C. Officiel pour 75 F/an. Doc.  
ctre un timbre. CLUB NEC, 517, rue la Fontaine,  
62110 Henin Beaumont.

Club, Trucs, Infos. Ecrivez-nous et recevez un  
Pin's. Cyrille LECERF, 2, rue Staline 02400  
Essômes-sur-Marne. Tél. : 23.83.56.24.

## CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du  
standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
**Abonnements** : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

## RÉDACTION

### Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière (2184)

### Rédacteur en chef adjoint

Robert Barbe (2143)

### Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert (2170)

### Secrétaire de rédaction

Isabelle Moatti (2267)

### Maquette

Christine Gourdail (2191), Marie-José Esteve (2188), Bernard Gortais.

### Photographe

Eric Ramarson (2192)

### Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

### Ont collaboré à ce numéro

François Hermellin, correspondant permanent au Japon,  
et Laurent Defrance, Elisabeth Esteve, Jacques Harbonn, Jean-Loup Lovanovic,  
Marc Menier, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe,  
Danielle Sansy, Wiekke, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan,  
Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves, Caprini.

## MINTEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

### Directeur de la publicité

Antoine Tomas (2204)

### Chefs de publicité

Sylvie Houeix (2201)

Claudine Lefebvre (2202)

### Assistante de publicité

Cécile-Marie Réyé (2856)

### Ventes

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

### Service abonnements

**Tél. : (1) 64.38.01.25.**

France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent  
être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement  
postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

### Promotion

Marcella Briza (2161)

### Directeur Administratif et Financier

Margaret Figueiredo (2499)

### Fabrication

Jean-Jack Vallet (2166)

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par  
**Éditions Mondiales S.A.** au capital  
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.  
Durée de la société : 99 ans à compter  
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur  
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

### Président-Directeur Général :

Francis Morel

### Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright  
Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont li-  
bres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/  
Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

### Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

**Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1992**

**Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.**

**Photogravure : Propint. Couverture : Image.**

**Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.**

**Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.**

*Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.*



# NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

**DIFFICULTE** : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

**NOMBRE DE VIES** : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

**OPTIONS CONTINUES** : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

**NIVEAUX DE DIFFICULTE** : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

**CONTROLE** : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

**PRESENTATION** : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

**GRAPHISME** : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

**ANIMATION** : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

**BANDE-SON** : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

**JOUABILITE** : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

**DUREE DE VIE** : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

**INTERET** : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

**NOMBRE DE JOUEURS** : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

## PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

NAMCO 23 DEC

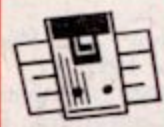
SFC

## FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



PC ENGINE



SUPERGRAFX



PC ENGINE GT



MEGADRIVE



SEGA



GAME GEAR



NINTENDO



FAMICOM



GAME BOY



LYNX



NEO GEO

# TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



SHOOT'EM UP



PLATES-FORMES



BEAT'EM UP



CONDUITE



SPORT



AVENTURE



SIMULATION



REFLEXION



ARCADE

# NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

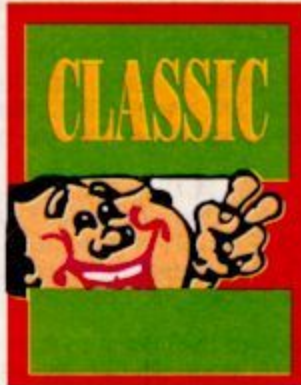
12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

# MENTIONS SPECIALES

## HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



## CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

## PRESENTATION 91%

Le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

## GRAPHISME 91%

Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

## ANIMATION 88%

Une animation fluide et rapide.

## BANDE-SON 72%

Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

## JOUABILITE 87%

Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

## DUREE DE VIE 81%

L'option deux joueurs permet des parties géniales.

## INTERET 85%

Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.





AVEC



# **2<sup>EME</sup> SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES**

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992  
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

***DU JAMAIS VU! Plus de 15 000 m<sup>2</sup> de jeux vidéo!***

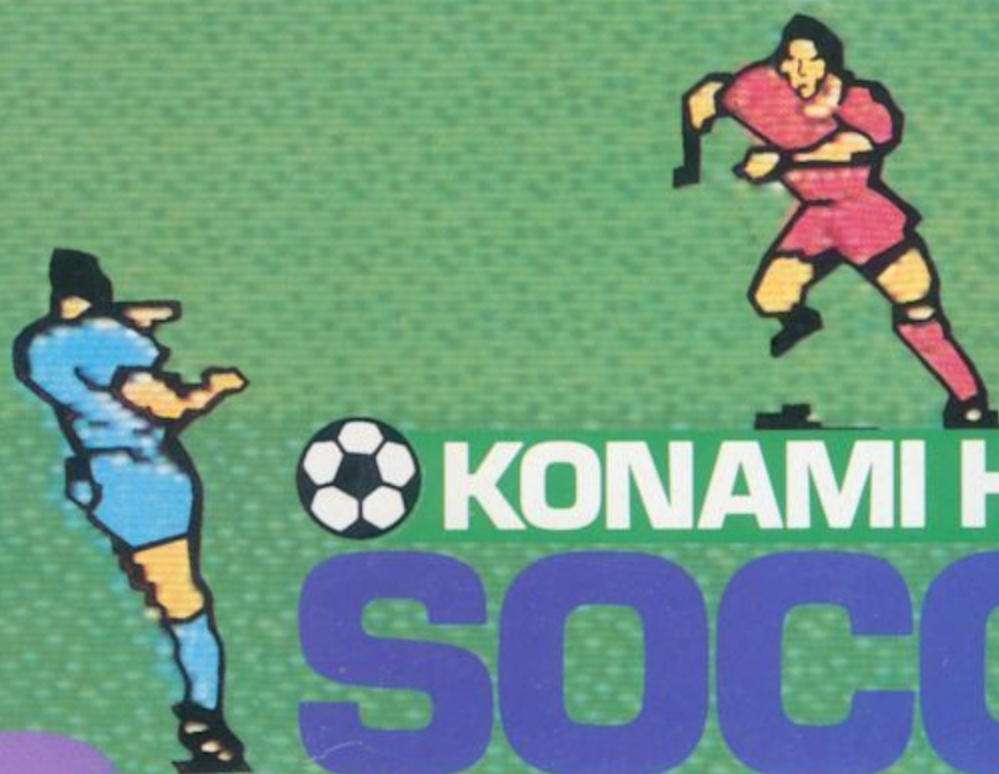
**CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS**

**Pour toute information, écrire à :  
SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN  
EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE**



# Action football

## Superclasse

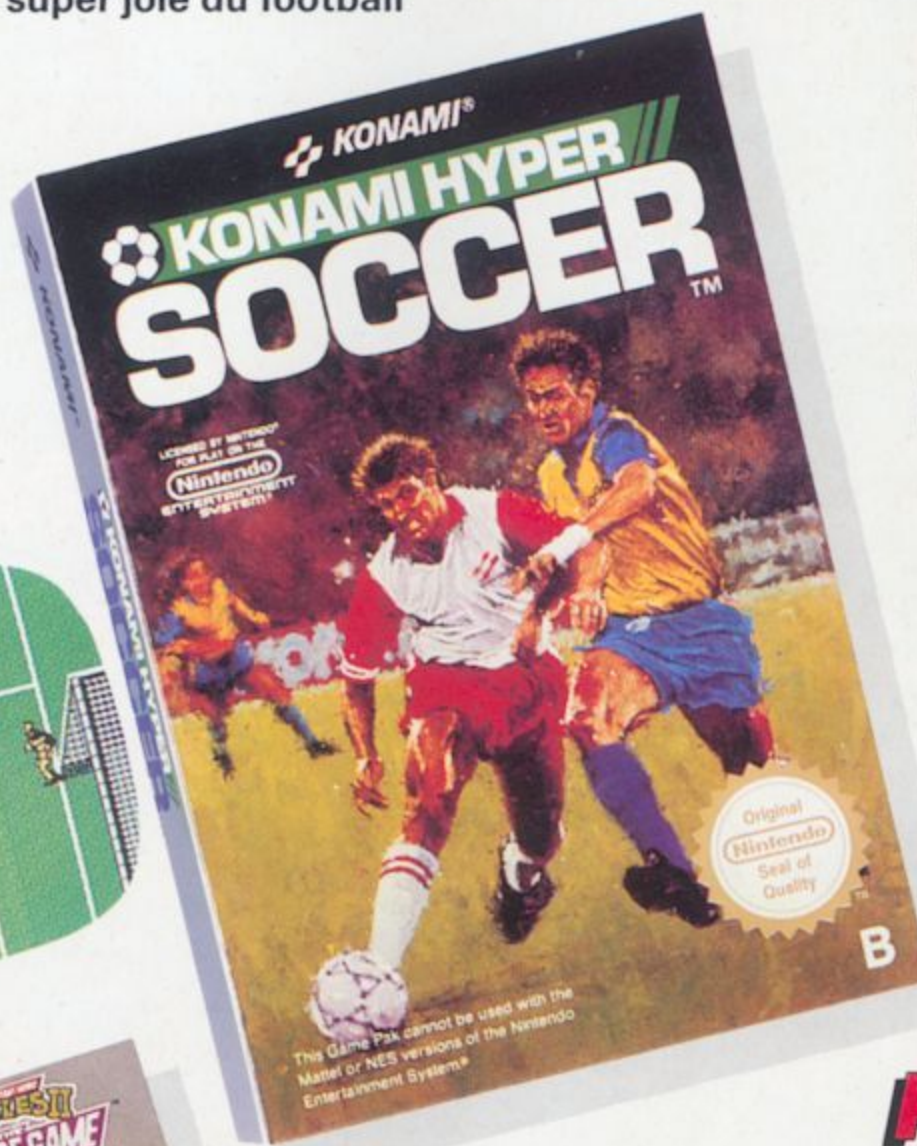
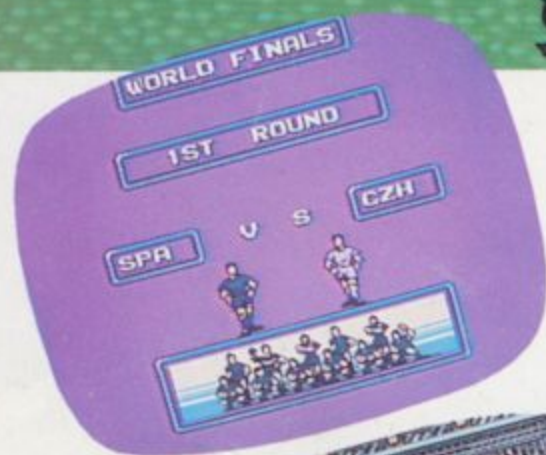


## KONAMI HYPER SOCCER

Du suspense de la première à la dernière minute. Rien ne marche sans entraînement. Ceci vaut tant pour le gardien de but que pour les autres joueurs sur le terrain, et ceci dès le coup d'envoi. Doubles passes. Dribbling. Coups de tête. Action dans la zone de réparation. Duels. Tout est possible. Des scènes réalistes et passionnantes comme dans un stade de première division.

● Pour 1 ou 2 joueurs ● Système: Nintendo Entertainment System.

**HYPER SOCCER – La super joie du football**



**KONAMI**  
La passion des jeux

**PALCOM**  
SOFTWARE



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

**Nintendo**

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

SOS Nintendo (1) 34 64 7755